超任一族

第13期
$ 35

新作遊戲時間表

聖劍傳說2（基礎攻略篇）

超級秘技大全（頁數大增！）

MASTERS高爾夫
魔神轉生
指輪物語第一話
TOP RACER 2
ROCK MAN X
新桃太郎傳說
格鬥版忍者龜
快打刑事三修羅
DARIUS FORCE

怪獸之王2
伍佑衛門2
KEEPER
砂漠戰機
超級中國拳2

角子老虎機必勝法
SD高達2
歌舞伎戰士
超級人生遊戲
美少女戰士
鬥智孖寶
南國少年
最後一擊
裝甲騎兵
格鬥王
紫炎
伊蘇IV
世界英雄
夢幻少女
餓狼傳說2
伊迪亞之日
のの美神
超哥斯拉
帝國反擊戰
亂馬1/2 朱猫團之祕寶
可口可樂動物棒球
若貴大相撲
最後之戰
超級UNO
武鬥外傳
俄羅斯方塊
網球嬌娃
杜尼哥之大冒險
超時空要塞MACROSS

別冊附錄
①聖劍傳說2（徹底攻略篇）＋②必殺技！

強化碟機

SUPERCOM PARTNER
PRO 16 超級版本

何必左揀右揀，一部令您徹底滿意的碟機就在您眼前！

免費保養一年

SUPERCOM PARTNER

- Slow motion, infinitive continue & replay function.
- Power source from main system, no burn down hazardous.
- Real time save function.
- No matter play the game inside the disk or D. RAM.
- 16 Mega-bit RAM on board.
- Golden finger function, build-in decoder I.C.
- Separable & DSP adaptor.
- 32 Mega-bit RAM expandable.
- Build-in 3.5" disk drive.
- Battery back-up function.
- Auto-download function.
- Game data modification.

- 慢動作功能, 無限次連續重玩功能
- 電源直接由主機提取, 保證絕不燒機
- 即時SAVE遊戲功能
- 可以用DISK或D-RAM玩遊戲, 操作容易
- 無須開機帶, 內置 16M RAM
- 金手指功能, 內置解碼 I.C
- 分體式插腳, DSP插腳
- 可擴展至32M的記憶體
- 內置3.5"磁碟機
- 電池保存功能
- 自動再入功能
- 遊戲資料可更改

- 16M - 24M - 32M
可執行16M - 32M容量的遊戲

總代理：**HI-SPEED ELECTRONIC CO.**
607BC, Wang Cheong Fty., Est,
781 Lai Chi Kok Rd., Kowloon.
Tel: 7259018, 3860873

特約分銷商：

GAME ROOM CO.
Shop No.5 & 38A, G/F.,
Golden Shopping Centre,
Fuk Wah St., Sham Shui Po,
Kowloon.
Tel: 3873749/7204584

熊本城
筲箕灣道407-409號筲箕灣中心2號舖
深水埗高登商場59號舖
Tel: 8843139, 5688377, 7088889
Fax: 8843139

手掣出衆
樂趣無窮
QuickShot
QS-190
FOR USE WITH SUPER NINTENDO
QS-184
FOR USE WITH SUPER NINTENDO
FOR USE WITH SEGA
QS-162
QS-160
FOR USE WITH SUPER NINTENDO
Registered Trademarks of Nintendo and Sega.
世星電腦 WORLDSTAR International (H.K.) Limited
Workshop D, 5/F, Hong Kong Spinners Industrial Building, Phase 5, 760-762 Cheung Sha Wan Road, Kowloon, Hong Kong.
Tel: 852-307 0666 (10 lines), 744 8982 (5 lines) Fax: 852-785 2875

隆重推介

TURBO-R DISK SYSTEM

經已面世

- 記憶容量18M及26M二種任君選擇。(更可擴展至32M之大容量)
- 內置開機 I.C，適合所有新舊版之超任遊戲機，不須另用開機帶。
- 可接 I.B.M 電腦。
- 分體揷座設計，方便日後擴充及玩遍日後新的保護遊戲。
- 具有金手指功能，可自行修改遊戲；修改後更可 SAVE 上碟，使日後的使用更方便。
- 採用先進的 WINDOW 顯示畫面。
- 不需另加 SAVE CARD ，已內置 REAL TIME SAVE 功能，可逐格 SAVE 遊戲及有慢動作之功能。
- 不需另加 DOS 軟件。(已內置所有功能，例如：FORMAT、SAVE、COPY、BACK UP GAME....等等)
- 只要加上 D.S.P 揷座便可玩遍所有 D.S.P 遊戲。

香港代理：

森美電子公司

深水埗，欽洲街94號，高登電腦中心25號

708 3373

聲明：

本產品只爲使用者在遊戲中使用慢動作及即時存取遊戲畫面等樂趣而設。如果任何人使用本產品而引起之任何法律訴訟(例如將遊戲 BACKUP 到磁碟中，使用 COPY FILE 或 COPY DISK 等用作不法用途)，概與本公司無關。

道歉啓事

對於剛購買了其它牌子的超任磁碟機用家致萬二分歉意，因爲……

超任
UFO SUPER DRIVE
HYPER VERSION
（加强版本）
謹啓

（此頁乃客户廣告）

聲明啓事

已購買其它牌子的超任磁碟機用家，因UFO SUPER DRIVE HYPER VERSION〈加强版本〉現已推出，因其有以下獨特之優點，而使您已購的磁碟機變得過時！

1. 内置18M記憶（註：價錢照舊，不用加錢，一般其它牌子，出廠時只有16M）慢動作，隨時SAVE的功能，均可使用於所有遊戲〈包括4M-16M〉例如街頭霸王。

2. 獨家首創提供金手指密碼磁碟，輸入密碼，不用求人、查書、易如反掌，所有密碼亦可直接SAVE在遊戲程式上，〈註：只適用於本UFO磁碟系統，其它牌子，一概不適用〉。

3. 全新分體式插腳設計可以更換内置解碼I. C.能將有保護程式之最新遊戲，一一攻破，能於最快時間内，享受新遊戲，另外對於現有的保護遊戲，如亂馬Ⅱ、三國誌Ⅲ、太空戰士，一於當作無到，被我UFO玩残。

4. 新增隨時SAVE慢動作功能，使您隨時享有打爆機〈遊戲ONLY〉的至高境界。

5. 當超任主機熄機後UFO電源便截斷，使貴重的零件〈RAM〉不用因長時期通電，而壽命亦變得更長及耐用。

6. 對於舊有UFO用家，本公司亦提供UP-GRADE服務，不會置之不理請與服務部聯絡〈註：毋需換機〉

超任
UFO SUPER DRIVE
HYPER VERSION
（加强版本）
謹啟

（此頁乃客户廣告）

熊本城 II

經銷或批發下列各種類型產品

各類型遊戲機

各類型遊戲機手掣：

TOP FIGHTER	SUPER KID	APOLLO II	PRO 5	SUPER POWER
無敵霸	快打小子	阿波羅II	PRO 5手掣	全攻型手掣

各類型遊戲機A.V.線

R.F.線	超任A.V.線	S端子	延長線	MD A.V.線	等等。

各類型遊戲機火牛：

每一機種，每一牌子，英式，美式，歐式，110V，220V，應有盡有， 公司專車，專程送到。

$3\frac{1}{2}$"磁碟批發

（11M或12M） 零售：$4 **批發：$ 特平！**

最HIT最TOP超任雜誌：

超任一族

一切週邊產品：

有關或附屬遊戲機的各種產品。

地址：高登商場59號鋪 TEL: 7088889 FAX: 8843139

BIG BOY

憑本廣告到BIG　BOY購物，可作10元代用券，有效期至
九月三十日止。另九月份起，凡在本公司購物滿150元，即可
獲贈海報一張，送完即止。詳情請親臨本公司查詢。
地址：淘大商場2期地下208Ａ（即大班餅店對面）
電話：7954912/7507936

X-T〈密碼寶〉CODE Vs金手指

金手指將會很快被淘汰？

X.T. CODE簡單容易使用！
金手指太複雜及難明！
普通用家根本有可能自行找到金手指密碼！
CHECKSUM, 16進制，地址位，ROM或RAM，對普通用戶，高深莫測即使資深之PROGERAMMER也是一半靠運氣將金手指密碼找出來，同時也須花上很多時間，X.T. CODE小學生都會使用。

很多用戶對金手指密碼既愛且恨，因爲它可更改遊戲程式，使用家獲得額外之樂趣，但該等密碼之提供，只操縱在一小撮人手上，普通人只可從雜誌上獲得，但雜誌經常出錯，有等如無，因此密碼寶X.T. CODE便應運而生，現在只須配備密碼寶，用家便可自行找出秘技之密碼，不用求人求書，可憑想像力加於密碼寶便可將遊戲秘技變爲真實而「爲所欲爲」。

最新X-T CODE　密碼

X-TERMINATOR CODE

STREET FIGHTER II TURBO	7E18F399	UNLIMITED TIME
STREET FIGHTER II TURBO	7E0636B0 7E0530B0	UNLIMITED ENERGY (player 1)
STREET FIGHTER II TURBO	7E1C8814 7E1C8812 7E1C8810	TURBO (10 STAR) (9 STAR) (8 STAR)
STREET FIGHTER II TURBO	7E0730B0	UNLIMITED ENERGY (PLAYER 2)
TEKKAMAN BLADE 宇宙之騎士	7E0EB004	LIVES
NITRO PUNKS (ROCKEY RODENT)	7E007204	LIVES
FLYING HERO	7E005905 7E005A05	LIVE BOMBS
J. LEAGUE SOCCER PRIME GOAL	7E2A0800	SURE WIN
FMW WRESTLING	7E092364	INFINITIVE ENERGY
SEIKEN DENSETSU 2 聖劍傳說 2	7EE18263	INFINITIVE ENERGY
FORMATION SOCCER 2	7E073D00 7E1DDF00	SURE WIN (PLAY 1)
FIRST SAMURAI	7E007205	INFINITIVE LIFE
ALIEN 3	7E12A264 7E162E09	INFINITIVE ENERGY INFINITIVE MACHINE GUN
COSMOS POLICE	7E148503	INFINITIVE LIVE
COOL SPOT	7E00D405	INFINTIVE LIVE
MARIO COLLECTION MARIO 1,2 MARIO 3 MARIO U.S.A.	 7E075A05 7E070605 7E04EE05	 INFINITIVE LIVE
SD KARMEN RIDER	7E15DA90	INFINTIVE TIME
PACMAN	7E027A03	INFINITIVE LIVE

以上資料由 GAME HOUSE (H.K) 提供。

超任一族金手指密碼

資料由超任一族和GAME HOUSE公司聯合提供

1. 信長公記全國版

不用夾機：00 16 1A 90 08 D3 80

2. 宇宙之騎士

無限隻：00 CF 8A DB 00 E0 F0
02 48 0A DB 00 EA F0
0A 5E 0E A2 05 C8 B0

3. 超級回到未來2

不減能源：09 72 4E AC 90 41 20
不減人數：09 82 8A 59 BD 07 00

4. 暗殺希特拉

不死：01 65 2A DF D8 83 A0
不減子彈：02 08 DA DF F8 88 10

5. 七喜小子

不用夾機：09 48 0A 90 08 DE A0
09 48 5A 90 08 DE F0
不減人：0D 8A 98 02 2C 68 90

6. 占士邦鴨Ⅱ(日)

不用夾機：00 02 DA 90 00 07 60
00 4B 0A 90 08 F8 C0
90 3D 2A 90 00 02 70

7. NFL美式足球

不用夾機：00 40 1A 90 08 DD B0

8. HUMAN棒球

不用夾機：00 00 2A 20 08 ED 20

9. 魔法世界

不用夾機：00 02 0A 90 08 DF 60

10. 蝦仔大冒險

不減人：01 36 DA 5B 2F 06 70

11. 超級棒球聯盟（FILE B）

不用夾機：00 48 AA 90 08 D6 40

12. 熱血高校躲避球

不用夾機：00 06 FA 90 08 D4 50

HARDWARE

日本航空，世嘉共同開發 這個是MEGAJET！

上期我們亦會爲大家介紹過，一種在日本航空國際線上借出MD及其軟件的服務。今次，會將這種由日本航空和世嘉共同特別開發的機內專用MD「MEGAJET」作詳細介紹！

MEGAJET是一架把MD主機和控制器一體化的東西，形式就像把螢幕從GAMEGEAR除去了般。但這是一架眞正的16bit遊戲機。尺吋是長9吋，闊20吋和厚4吋。重量方面單是主機是約300克，比MD2也輕了250G。

用法方面，只需接上設在座位上的5吋液晶螢幕即可。電源則會由連接的線供應。而聲音由於會從專用耳筒輸出（立體聲），玩的人不用擔心會干擾到附近的人。

這架MEGAJET，對應了所有MD遊戲。機內本身己準備了6個遊戲作借出用，但也能玩一些自己帶去的遊戲。

相當方便的MEGAJET。既然能對應普通國際線電視，如果推出市面就好了…。

「事實上，我們計劃是想以直銷方式出售的。不過，卻因爲內藏電池會令機體很重，加上種種問題，才放棄了商品化的念頭。」（日本航空　服務委員會）

唉，這眞是遺憾的消息了。

有這種服務的路線，分別是來往於日本及紐約、三藩市、倫敦及巴黎的航線上。這個夏天，若有機會乘坐日本航空這些路線的人，不妨一試這MEGAJET。不過，附有液晶螢幕的座位就只有頭等及商務客位罷。

←↓這是商務客位的坐椅。液晶螢幕平常是會收起來的。這螢幕和MEGAJET之間，只需用一條電線連接即可。

←安裝了液晶螢幕的日本航空747-400型機。

↑十多小時的空中旅程，可用MEGAJET來打發了。

←從上看的MEGAJET。在這裏插入MD的盒帶。

→從下方的角度看。可接上耳筒及第二個控制器。

借出作品有6個

SONIC2	日本聯賽足球
史萊姆方塊	TELTEL麻雀
超級摩洛哥GP2	一級職業高爾夫2

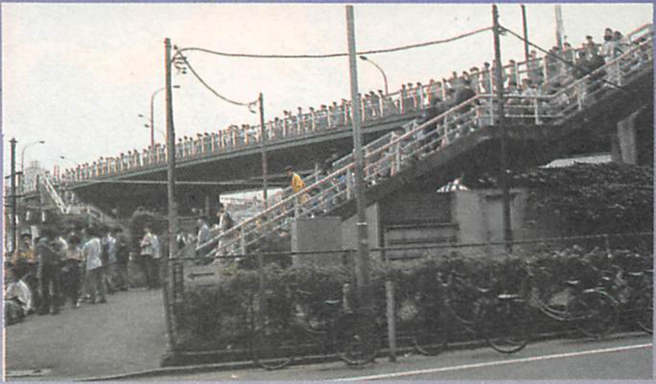
TOPICS 「SFⅡ TURBO」發售當日 結果也是要大排長龍

7月10日，是注目的「SFⅡ」發售日。閣下買到了嗎？因爲今次一開始便已經準備了相當多的數量，一般人都估計不會出現像去年「SFⅡ」發售時的大騷動情況。實際上雖然已沒有那麼多人排隊，但在池袋的BIG CAMERA新總店前，仍是出現了一條超過2500人的長龍。

「我們公司將訂購的盒帶在池袋，涉谷及橫濱地區都只放在其中一間店內出售。這樣雖然不能預訂，但只要到這些地方就一定買到。」（BIG CAMERA計劃室）

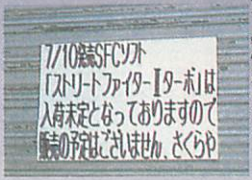
雖然如此，仍有40～50人通宵等候，大部份人都是在接近10時開店時間才到的。在開店後馬上有很多人買了，這情況在另一天也有發生過。

其實這個已經不是因爲怕賣完而排隊的了。難道遊戲迷都抱着「睇熱鬧」的心情而來的？



↑單是一條天橋上就已經站了這麼多人。當然這裏以外的地方有更多人。

←位置較前的人。好像已經習慣了。



←有些店子未必入貨，索性貼出告示。

↑→竟然一開始便降價至8000日元。爲了這一天，有40名店員要提早返工，眞辛苦。

EVENT 「歌舞伎傳」宣傳活動

爲紀念「天外魔境　風雲歌舞伎傳」的發售，在7月10日，秋葉原的拉奧電腦館中，舉行了一次名稱「拉奧　歌舞伎日」的活動。以「天外」系列的創作者廣井王子爲中心，主要活動有爲歌舞伎配音的山口勝平及眞人版TV廣告的演員作紀念攝影會。除此之外也有「歌舞伎傳」中的迷你遊戲“大小遊戲”大會，以及由廣井先生回答衆人質問的答問大會。會場中所有參加者都獲得廣告錄影帶和「歌舞伎傳」背包爲禮物，對「天外」迷來說，這是令他們難忘的一天。

←爲了這東西，日本排隊買帶，香港排隊換機…。

AMUSEMENT 一個令戰車迷興奮的模擬系統登場！

世嘉和美國的馬捷・馬列艾達（譯音）公司經已簽約，共同開發一個利用了戰鬥訓練用模擬系統的街機。這馬捷・馬列艾達公司，一向都爲美國國防部提供戰鬥模擬系統。今次世嘉取得許可的系統，是美國國防部實際使用中的東西。

這系統是在螢幕中映出類似實際戰場的地形（例如是伊拉克的沙漠地帶等），坐在模擬駕駛室的玩者要掌握敵戰車的動向來擊毀它們。因爲是用來訓練士兵的，玩者可感受到乘在眞正戰車上戰鬥的滋味。這模擬器據說最快會在明年年尾出現在遊戲機中心。你會玩嗎？

緊急速報

美少女戰士 SAILOR MOON

全港所有美少女戰士迷，大家久等了。在日本大受歡迎的動畫「美少女戰士 SAILOR MOON」，終於會在超任推出遊戲了！

超級任天堂	動作遊戲ACT	盒帶
	ANGEL　預定8月下旬發售　9800日元　12M	

超受歡迎動畫在超任中登場！

大家有看過「美少女戰士」這套作品嗎？它的動畫剛進入了第3部，令人感到這班女孩子越來越受歡迎了。

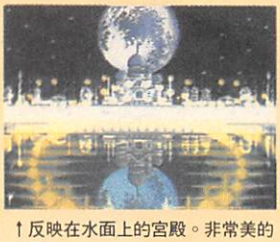
對了，以下要說的正是超任版「美少女戰士 SAILOR MOON」。這一、二期我們已有簡單介紹，今次由於有更詳細資料，當然會再詳細介紹一下的。那些已經等到頸都長埋的擁躉，如果到本文出街之日仍未見這作品踪影的話，暫時用這裏的圖片「頂住一陣」先吧！

保持了動畫的畫面做得很好

爲了滿足玩者，遊戲在很多地方都加插了美麗的特寫畫面。動畫中的開場畫面及變身場面都再現於超任版中。至於質素方面，相信只要看見以下的照片便會很清楚。這樣，相信連那些固執派的擁躉也會滿足的了。等這麼辛苦也是值得

開場畫面

←那開場畫面亦可看到。



↑反映在水面上的宮殿。非常美的一幕。

變身場面

←「MARS POWER MAKEUP！」

↑被火炎包圍的火星戰士擁有一雙美腿…。

大卡士的幕後人員

在超任版「美少女士 SAILOR MOON」的制作中，有很多高手參加。首先是不會缺少的原作者武內直子先生。跟着，製作現時「美少女戰士R」的東映動畫亦派出職業動畫師來作原畫人員。另外，更以動畫版同一配音的合成聲音來表現變身及使用必殺技的聲。擁躉的願望都一一實現了。

原作者

↑原作者武內直子更設計了不少妖魔給這遊戲。

動畫人員

↑負責動畫版人物設計的，是名動畫師只野和子。

↑另外，動畫的製作人員亦有參與動作場面的原畫製作。

加上配音陣容

↑以月野兔的配音三石琴乃爲首，可聽到和動畫版同一配音的聲音。

月教皇攻擊!!

月稜鏡力量變身！

可愛十性感!!
5名美少女戰士

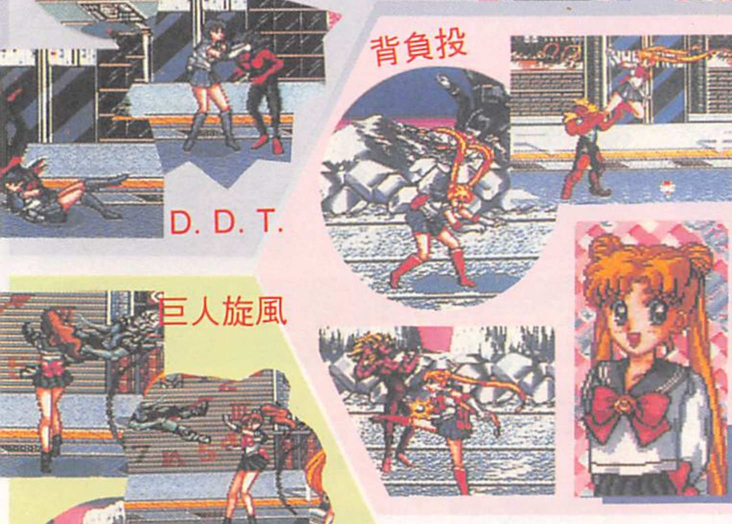
玩者可從5名水手服戰士中選出喜歡的人物。不過，在二人同時玩時是不能選同一人物的。5人各有自己擅長的攻擊方法，因此，除了看自己的喜好外，也要掌握了人物的特徵才好選擇。

SAILOR MERCURY 水野亞美

我是水野亞美。平常我多數只會支援大家，但在遊戲中要一個人戰鬥了。我的攻擊力雖然較弱，但移動速度卻是5人中最高的。

SAILOR MARS 火野麗

午安，我是火野麗。大家叫我做「小麗」已經可以的了。我擅長的招式是利用我一雙美腿的踢擊。因 我穿着高跟鞋，被我踢中是會很痛的。



我是月野兔。我沒有小麗或小眞那麼强，也沒有亞美那麼快。不過，雖然我亦不像小V那麼有廣闊攻擊範圍，但我的能力卻是最平均的。

SAILOR MOON 月野兔

我是木野眞。雖然我長得較高，氣力較大，但我是個普通女孩呀。如果不怕我的拳或投技，即管從任何地方攻過來吧！

SAILOR JOPITER 木野眞

愛野美奈子。另一個名字是謎之美少女戰士SAILOR V。自傲的鉄鍊令妖魔都接近不了。下一次就用我來做遊戲的主角吧。

SAILOR VENUS 愛野美奈子

過場畫面令人高興♥

在版面開始時，會看到如右圖般的單格畫。各位擁躉們還記得在那裏看過嗎？對了，這其實正是動畫版中用來於賣廣告前後播出的過場畫面。動畫中這畫面只有月野兔，但遊戲中則會因選擇的人物而改變。

射燈…

↑射燈的光在移動，是在找尋着什麼呢？

↓黑貓LUNA。在其他人物時也會有其他動物的。

↑→最後出現的月野兔。跟着是進入下一版了。

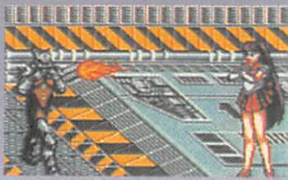
擺好姿勢！

華麗而强力的必殺技！

5名水手服戰士們，各有2招强力的必殺技。一種是能瞬間成爲無敵狀態的招式。雖然能令周圍的敵人受傷，但體力也會同時減少。

咒符暴風

另一種必殺技是可向遠離的敵人攻擊的遠程武器系，這招式只要把攻擊掣按着一定時間儲下力量便能使出，但要注意在儲下力量時不要被敵人擊中才可。

火靈彈


月影變動

鮮花暴風

月教皇攻擊

電擊

水暴風

鉄鍊一回轉攻擊

巨型氣體

月牙光線

有5個版面等待着你！

全部5個版面中，各由2個地區構成。如十番商店街或夢之樂園等動畫中美少女戰士們活躍的地點，都成爲版面的舞台了。各版在最後都需要和首腦進行戰鬥。

STAGE 1
十番商店街

A地區是月野兔們讀書的十番中學附近一條商店街。若留心看背景時，會發現貼着SAILOR V的海報。B地區是異次元空間。登場敵人雖然不算强，但要注意首腦。

↑動畫中見慣見熟的十番商店街。因爲是最初一版，敵人都較弱。就像是在做熱身運動般。

→在版面各處都會有蛋糕等道具出現。有回復體力及1UP等各種效果。

→跟着突然轉到這幻想式的異次元空間。

↑這一版的首腦。牠以前脚的尖爪來攻擊，是個相當麻煩的强敵。

STAGE 2
夢之園地

遊樂場的版面。地區B是在一個以糖果屋爲題材的展品中戰鬥。看上去令人有一種甜美的感覺。

↑小丑樣子的妖魔，動作多是古古怪怪的。

↓若周圍都被妖怪包圍時，用無敵的必殺技解圍吧。

↑首腦是這隻外表像公仔的妖魔。注意她從口吐出的火炎。

STAGE 3
祕密工場

STAGE3要潛入一個機械化的祕密工場內。準備了不少活動版和高速電梯考驗大家。至於首腦……什麼，竟然是月野兎!？

↑地上有遊戲的盒帶。這就是1UP的道具了。

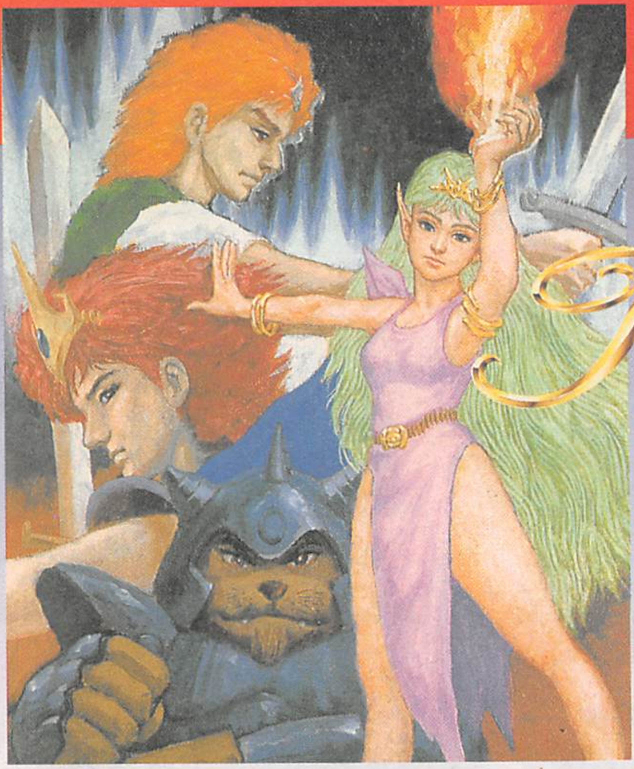
↓在電梯中，妖魔會從頭上出現。最好是看準落地的機會攻擊。

↑首腦的假月野兔，使用的招式和眞正的一樣。

開発状況

完成了。相信一定能滿足各位擁躉的期待的。
BANDAI 古田。

緊急速報



The last Battle
最後之戰

看着現時只有格鬥遊戲的情況下，閣下會否有興趣投入這個劍和魔法的世界呢？

超級任天堂	角色遊戲RPG	記憶盒帶
	TECH預定12月發售價格未定16M	

RPG的基本是劍和魔法

對於一班追求優質RPG的用家們，現在有一個喜訊要公佈了。一個有美麗畫面，精密的故事設定，還加入了新方式戰鬥場面，充滿魅力的RPG要登場了。故事的舞台是RPG基本中的基本，大家熟悉的劍和魔法之世界。閣下背負着突然卷入戰亂的史域基國命運，在廣大的世界中開始旅程。與可怕的怪物戰鬥，和可靠的同伴們相遇。「最後之戰」快將開始了！

登場人物

←住在史域基國內歐達魯村，心地善良的少年。還是16歲，卻很想成爲大人們的同伴。

←住在史域基的妖精森林內的少女。以妖精王使者的身份來到史域基城。

←住在這世界中一種熊族戰士。能運用強力的武器，是個可靠的傢伙。

←對於古杜基國的做法看不過眼，加入了主角那邊的古杜基女戰士。

STORY

艾美拉斯是一個劍和魔法的世界。在這世界中，偉大的劍士與魔法使共存下，保持了嚴肅的秩序和均衡。不過，這世界現在要發生一場很大的戰亂了。因爲名君的治理下得到繁榮的史域基國，被他的兄弟國古杜基國侵攻。在史域基邊境之村歐達魯長大的主角把攻擊村子的敵兵擊退，帶着取得了的密書向史域基城出發，但……。

←連天上的雲也是那麼美的平原畫面

←鎮內會採用這種俯視式畫面。

RPG的生命是戰鬥場面

→看吧，這就是利用了PSC一種充滿臨場感的戰鬥場面！人物向着敵人突進，並加以攻擊。

新系統的名字是PCS

戰鬥的系統和畫面是 RPG 最重要的要素之一。因爲不能否認，戰鬥場面是遊戲中接觸最長時間的東西。雖然若說成 RPG 的好和壞。全看戰鬥場面或會有點過份，但一個好的RPG總會有一個好的戰鬥場面的。所以，這個「最後之戰」的戰鬥場面，事實上也是相當精密的

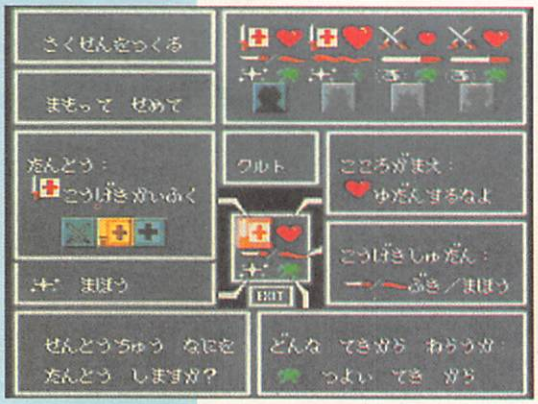
戰鬥場面的特徵，是一種稱爲PCS（PERSPECTIVE COMBAT SYSTEM）的新系統。這是一種把人物接近敵人，攻擊以至退却等戰鬥中行動全部以動畫表達出來的系統。而且，因爲人物與怪物在近處時會較大，在遠處時會表示得較小，令人有一種親歷其境的臨場感。就是打倒嘍囉這種機械式的戰鬥也重新出現了樂趣。

↑因爲用了迫眞的遠近法，很易把握位置關係。

→戰鬥場面中的主角，會以這種畫面來表現。

對戰鬥作詳細指示

基本上，戰鬥是會以根據設定了的戰略一一執行的自動形式來進行。不過，在重要的情況下，仍是可以向每個人物輸入指令的。每個人物中，都設定了責任（攻擊、攻擊與回復，回復），思想方式（「拼盡全力型」、「見機行事型」、「重視性命型」）、攻擊手段（武器，武器和魔法、魔法）、攻擊對象（從高等級順序攻擊，從低等級順序攻擊）及回復手段（道具、魔法）。



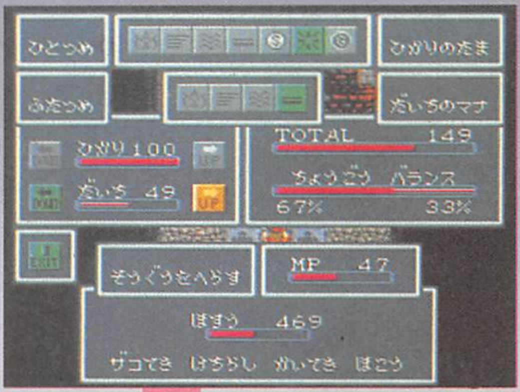
←在這畫面中指示戰略。這要看閣下有沒有當一個指揮官的天資了。

出現會噴火的敵人

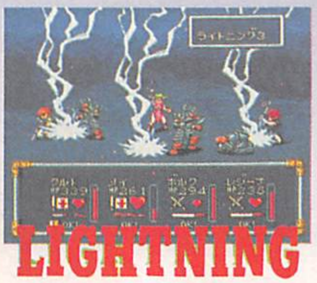
↑也有些敵人會使用特殊攻擊的。這便是其中之一的噴火。

對魔法方面是相當仔細的

「最後之戰」的世界中，採用了一種叫魔法合成的獨特系統。玩者是把一種稱爲神力的魔法指數合成來製作魔法的。神力分爲火、風、水、大地的4種類，只要把2種類合成，便能得到各種魔法。製成的魔法會因組合的神力總量和比率令規模和效力不同。跟着，除了4種類的神力以外，似乎還有一種擁有獨立魔法指數，稱爲尼法的東西在世界某處。把它和神力組合，可製作出更强力的魔法。至於魔法的合成，則是由一種住在這世界上稱爲魔法司的人進行的。作各種組合的嘗試，創作最强的魔法！



←↓把神力合成，製作新魔法的過程就是這樣的。在左圖中決定組合的種類，數量及比率後，魔法司便會祈禱令它合成。靈驗時便會有新魔法出現。魔法是冒險途中不可或缺的東西，當然是越强越好的。



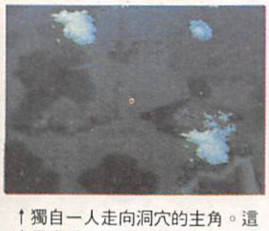
介紹前半的事件

那麼，我們先在這裏稍爲介紹一下前半部份的內容吧。故事是從歐達魯村學校中，主角正在上課的情況下開始的。就如平常一樣，主角在麻煩的課堂結束後回到了自己的家。今日是他的16歲生日，也是要進行成人式的日子。成人式是個用來確認一個人已成爲成年人的傳統儀式。列席的人有雙親和一位魔法使。不過，爲了得到代表是成人的名字，必需單獨進入洞穴深處，接受一項試練才可。主角在晚上向洞穴出發了。克服了在洞穴中的各項試練後，終於來到成人式最後目的的某寶珠的地方，這樣，主角也成爲大人的一份子了。不過，當成人式結束，主角出門之日，發生了一件事破壞了平靜的村內的和平。古杜基國的兵突然攻向村莊了。

開発状況

開發狀況是70%。現時正在加入事件到故事內，令故事更完整。

→學校中的上課情形。呀，很想快點出發作冒險之旅呢。



↑獨自一人走向洞穴的主角。這也是成爲大人的試試。

↓成功了，在不斷的辛苦下，終於發現了在洞穴深處的寶珠。這樣便能得到成人式後的新名字。

一場大戰亂的開始

↑和平的小村子突然受到敵襲。到底發生了什麼事呢？

符號很方便

一個要長時間玩的RPG，若是調查或談話等一般指令難以運用，就是故事再有魅力也是白費的。不過大家可以安心，「最後之戰」中所有的指令都會以符號表示，非常易明。而且在鎮或村內時，只要按×掣便能調查或談話，沒有比這個更方便的了。可以看見遊戲中有很多是對玩者的細心安排。

←在圖版地圖上，是隨時都能SAVE的。

→符號能親眼確認，令使用的人很易理解。

緊急速報

鬥智孖寶 MARIO & WARIO

WARIO這名字很不錯，但他其實是位壞人。始終主角還是MARIO…。

超級任天堂	動作鬥智	遊戲盒帶
	任天堂　預定8月27日發售　6800日元　8M	

瑪利奧自己走來走去？

在「孖寶」系列中，又再有新同伴加入，這就是動作鬥智遊戲「鬥智孖寶MARIO & WARIO」。

首先，必需要有滑鼠。要注意這遊戲中沒有這東西是不能玩的。跟着只要有靈活的頭腦和正確的操作便可。操作着瑪利奧……？他會隨便亂動，什麼！（待續）

↑畫面構成是這種樣子。中央被蛋殼蓋着了頭的正是瑪利奧。

↑「孖寶」是不會缺少草菇和星的。這已經成爲了基本常識。

主角是這位溫達？

妖精溫達可令方塊出現或消失，也能改變瑪利奧等人步行的方向。

←有預感會成爲新的主要人物……。

意思是要誘導瑪利奧

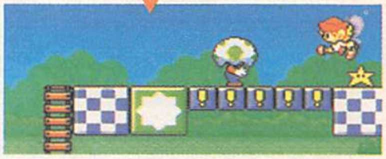
馬上是續篇了。其實瑪利奧並非是隨便亂動，他是在找尋着拍檔魯斯的。不過瑪利奧的眼被擋着，是看不到前方的。這時登場的，是帶着魔法之棒的妖精溫達。你要利用她那魔法棒的能力誘導瑪利奧，把他引導到魯斯的所在地。不過，這是不容易的。魔法棒做出的方塊有不同的特性，而且又有敵人，更有限時……總之就是大件事了！

→除了瑪利奧外，還有2位人物可選擇。

←用虛線包圍的地方用棒一打，方塊便會出現，再打便會消失。

→若能把瑪利奧帶到魯斯那裏，那一版便算是完成了。

←唔，要怎樣才能得到那星呢？又不能飛上天空……。

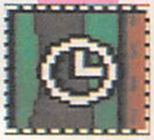


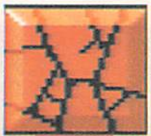
→答案是渡過隱藏方塊之上。這一招雖然簡單，但卻很重要。

有這些方塊

時間方塊

↓出現後會於一定時間後消失的方塊。





破裂方塊

↑用魔法棒打上去便能破壞的方塊。

金幣方塊

↓會出現金幣的方塊。100枚金幣便可1up。

有很多很多很多…

等級有8級。由於各等級（LEVEL）都各有10版，全部加起來便是有80版了。不過，各位卻可由自己喜歡的等級開始玩。雖然如此，始終等級越高會越難，基本還是應由低等級開始玩，好好習慣規則。集齊各版的4粒星是能1up的。

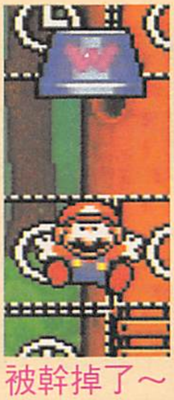
這裏再告訴大家另一種玩法。在完成各等級時，會表示出所需時間的。如果玩鬥快的話，相信也會非常有趣的。

←等級共有8個。但相信總有些秘密是隱藏了的。

←就是這樣1UP了。你能增至多少人呢？

緊急小特集 我是瑪利奧呀!!

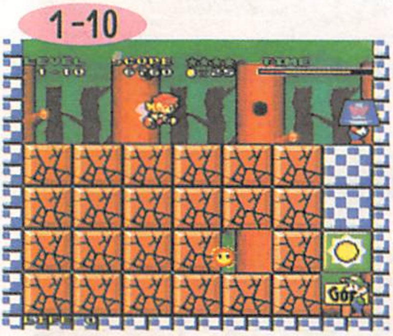
瑪利奧MARIO的名字雖然有在遊戲名中出現，但他卻經常都被雞蛋及水桶蓋着。不過，他不愧是荷里活電影中的主角，仍讓我們看到他最高的演技（？）



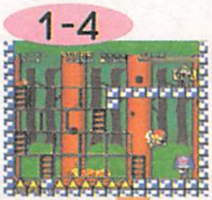
LEVEL1

始終還只是第級1，並非那麼困難。除了要習慣溫達的操作，也要記好方塊的特性。在最後一版登場的敵人由於動作很麻煩，有時要利用魔法棒減低他的移動速度。在乘上電梯時，亦不要忘了瑪利奧面對的方向才可。

↑一看便已經明白。太簡單了，馬上完成它吧。

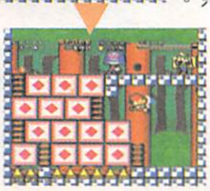


↑只有破裂方塊的1-10。雖然已經快到終點了，但若是處理不當，仍是會被打倒的。



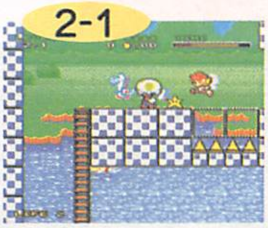
←這裏亦很簡單。只要把方塊弄出來…。

完成！



LEVEL2

由於從這等級開始會出現星星，要盡可能收集它們。但仍是要再提醒大家，若太執着於星星的話，是很容易不夠時間的。總之量力而爲就是了。另外要注意的還有連續放着的時間方塊。要配合瑪利奧的動作來令它們出現。



←從這等級起，畫面會更大。開始較難了。

←細小的方塊不容易令它們出現。

跳躍方塊可飛越4個方塊的距離。我跳！

也有獎分版面的

完成各版後都可進入獎分版中。玩法非常簡單，只要打倒坐着飛機於畫面飛來飛去的WARIO即可。這除了可得到金幣外，亦可消除壓力，有一石二鳥的感覺。而且若得到3行以上的金幣，更可看到燒成黑炭般的WARIO。說不定比遊戲本身更有趣？…

←把乘着飛機出現的WARIO……。

←這樣子的打倒對手。同時又可得到金幣。

仔細的調整亦已結束。已經完成了。請大家也來一試吧。 任天堂 本鄉先生。

緊急速報

若貴大相撲
夢之兄弟對決

超級任天堂	運動遊戲SPG	記憶盒帶
	IMAGINEER 預定10月15日發售 9800日元 8M	

大家有看過一套叫「力人傳說」的漫畫嗎？雖然這個遊戲並非改編自該漫畫，但兩位主角同樣都是相撲兄弟「若之花」和「貴之花」。「若貴大相撲」之名也是由此而來的。

日本男兒的象徵「相撲」！

若要說爲何近期日本的相撲再度流行，便不可不提若之花（若花田）和貴之花（貴花田）。一個採用了他們眞名的遊戲「若貴大相撲」即將推出。這遊戲中採用了和相撲有點分別的卡牌戰鬥方式。不過由於不會減低本來相撲的趣味，所以大家是可以安心的。

遊戲的玩法有2種。對戰模式可從9名大力士中選出喜歡的力士來2人對戰。「本場所」模式是選擇若花田或貴花田，以橫網爲目標，把各强敵打倒。

夢之對決

←相撲迷的夢之對決，若VS貴的兄弟對決實現了。

←像TV轉播的畫面也令氣氛提高了。

↑注意畫面上方！雙方各有3張卡，玩者要從中選出一張。較强的一方便可出招了。

豪快招式的比試

相撲的魅力有一部份是來自它那些豪快招式的。不過，在這遊戲中，由於不是由自己操作來出招，魅力也會半減……當然是沒有這會事了。看看畫面的迫力吧。

向前拉倒！

迫近！

吊起！

推手！

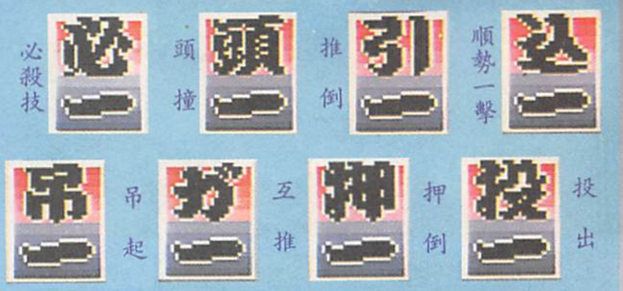
互相捉住！

投出！

一個要動腦筋的相撲

接着下來的是紙牌戰鬥的說明。牌的種類約有15種。分爲頭撞、推手、押倒等攻擊系和接招、忍耐等防御系。招式就是因這些牌的運用而使出的。那麼紙牌的勝敗是如何決定的呢？唔…就告訴你們吧。各紙牌上都寫着數字，數目越大便是越大的牌。不過，並非只靠這些來決定勝敗的。這亦要看出牌的時機及牌之間的配合。因爲即使數字小也有勝利的可能性，所以並非只看牌的强弱，而是以戰略來決定勝敗的。另外，牌的效果也會在和對手捉住或分開時有不同的效果，這一點亦必需注意。一個要多動腦筋的相撲…。

好好運用這些紙卡



擺好姿勢

把紙卡選擇選擇再選擇……

←首先是確認自己和對手的牌。這是最基本的

←最初一張牌對勝負的影響很大。

←也可以把手上的牌全部換掉。

勝利！

今天是 若花田 対武双丸戦

今天「一日目」中，若花田的對手是武雙丸。在擺好架式後，對手突然來一個猛烈的頭撞，但若花田的確是非常冷靜。一點也不緊張地以推掌反擊。他更準確地看準了武雙丸的少許漏洞，一口氣撲進對方懷裏，强而有力起吊起了對手。這一連串攻擊下，在武雙丸還未找到反擊的機會時，已被若花田勝了。一場顯出了若花田冷靜的戰鬥。

↑最初一擊很多時已能決定勝敗。若花田，危險呀！

↑不過，他卻成功地運用了推掌反擊。

抽起對手！

成功了！

今天是 貴花田 対十両国戦

「十二日目」中，貴花田的對手是十両國。開始後貴花田雖然用推手及推倒想速戰速決，卻吃了十両國一記必殺技而陷入危機。不過，忍耐着貴花田以頭撞來反擊。貴花田就是在這一招之下反敗爲勝的。

←一開始就用推掌進攻！

↑打破了對手的體勢，順利進攻着的貴花田。不過…

危險！

↑越順利可能越容易出現漏洞。小心！

反擊！

反敗爲勝！

開発状況

現在完成了80%。加入本場所模式的特寫場面後便完成了。

IMAGINEER　櫻井

緊急速報

Desert Fighter

沙漠戰機（決戰波斯灣Ⅱ）

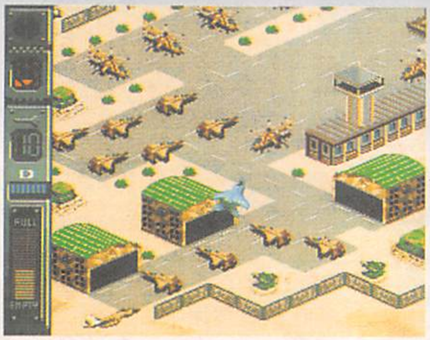
超級任天堂	模擬遊戲SLG	記憶盒帶
	SETA　預定10月發售　9800日元　8M．	

戰爭是可怕的。因爲會有很多人死去。不過這可怕的東西卻經常會成爲遊戲的題材，眞矛盾…

爲波斯灣戰爭打上終止符！

緊急通信！緊急通信！一個以阻止撒達國侵略爲目的，駕駛着戰機在海灣及沙漠上空戰鬥的模擬遊戲「DESERT FIGHTER砂漠戰士」登場了。

閣下要成爲盟軍航空部隊隊長，戰鬥爆擊機的皇牌機師，執行獲指派的8項任務。根據攻擊目標與出擊地區的狀況，選擇適合的機種來使用。跟着在攻擊目標物時，會是駕駛着戰機來進行的。這時若向民用設施或同伴攻擊，或是無目的地重復出擊，只會令今後的戰鬥更不利。能否成爲英雄人物回到祖國，全要看閣下的腦筋和技術了。



↑在撒達軍空軍基地上空飛行的F-15。雖然想全部加以破壞，但因爲彈數有限，不要浪費子彈才可。

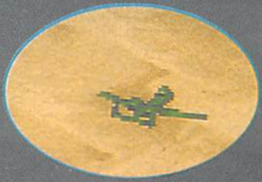
←在這畫面確認敵情報後選擇戰機　有司令部的感覺

爲了阻止撒達國的侵略，飛上空中吧！

操縱二種戰鬥機

F-15　STRIKE EAGLE

可作高速飛行，對空戰鬥力很强，使用噴射式燃燒器更能作超高速飛行，以响尾蛇導彈把敵戰機擊毀，再以小牛對地飛彈擊破敵基地。

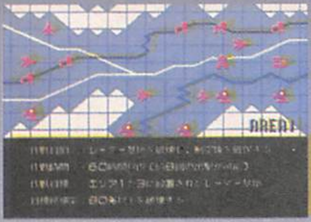


由於能裝備多種飛彈，最適合作地上攻擊，素有坦克殺手之稱。不過卻不能作對空戰鬥。在空中分裂，能攻擊廣大範圍的多彈頭爆彈可說是這機體的最大魅力。

A-10 THUNDERBOLT Ⅱ

收集情報來定下戰略

如果隨便開始戰鬥，是沒有可能勝利的。先掌握着作戰的勝利條件、攻擊目標和戰況。再定出一個適當的戰略。這要看閣下作為一個隊長的資質。跟着便是看能否把那戰略正確實行來決定勝敗。懷着自信起飛吧！



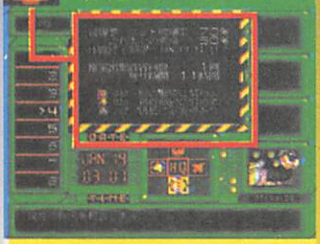
↑在這裏確認地區地圖，作戰的目的，限制時間及攻擊目的。

←若無謀地戰鬥，會引起自己國家的反戰遊行。好好反省吧！

選擇出擊地區

↑也有些攻擊目標是在多個地區中的。不要錯過。

戰況表示



↑可知道攻擊目標破壞了多少。也有簡單的戰況報告。

出擊裝備選擇

↑不同種類戰機可裝備的武器也有不同。要看戰略來使用。

出　擊

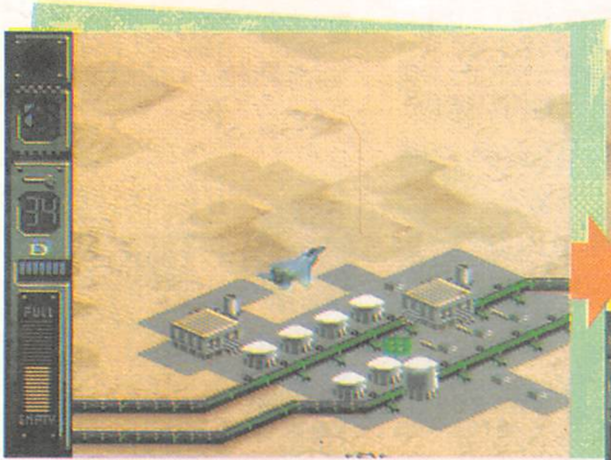
↑出擊前再一次告訴你攻擊目標。

戰鬥開始！

首先是搜索攻擊目標。由於目標會根據各項作戰而設定是雷達基地與對空飛彈基地等各式各樣，要經常多加確認才可。發現攻擊目標後便只有攻擊！不過也要注意敵戰車的反擊。如果沒有了爆彈或是燃料用盡時，也可以先回基地作補給。因為這時會把戰果報告，可用來掌握住戰況，作為今後戰鬥的參考。

↑→破壞了的攻擊目標，會在右圖中以綠色符號表示。

破壞對方設施！



↑這裏是供油基地。不過由於不是今次作戰的攻擊目標，最好還是不要攻擊的好。因為還有其它目標的。

空中追逐戰！

←和敵戰機遭遇。可以逃走也可以戰鬥。

發現攻擊目標

←不用考慮了，攻擊吧，破壞吧，擊破吧！

↑數值越多，戰鬥會越有利。目標是成為優秀的駕駛員。

開発状況

距完全完成只差少許。跟着只差仔細的調整。一個玩多少次都不會厭的遊戲　SETA　石山

緊急速報

伊迪亞之日

對於那些希望有一個有淚有笑有劇情的遊戲的人，介紹這個由漫畫家相原先生作人物設計的「伊迪亞之日」給你！

超級任天堂	角色遊戲RPG	記憶盒帶
	SHOW A SYSTEM　11月下旬發售　8800日元　16M	

不斷的搞笑、搞笑、搞笑

一個由日本受歡迎的搞笑漫畫家相原高次負責了遊戲設計，故事設定和人物設計的斜下俯視型RPG，就是這個「伊迪亞之日」。

因爲是由相原高次想出來的遊戲，所以系統很獨特，充滿了嶄新的意念。例如是攻擊敵人時，除了可用裝備了的武器來戰鬥外，亦可用超能力或呼喚靈體，以各人擁有的特技打倒敵人。

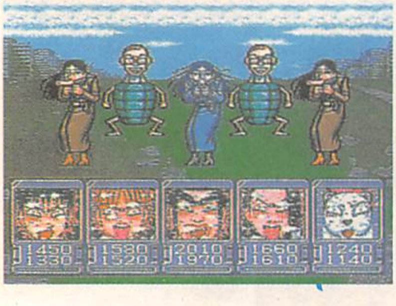
另外，在戰鬥場面中，人物的面孔會在畫面下方表示。若被敵人凍住時，人物的表情也會變成結了冰的樣子。看了這個表情，便能馬上了解現在同伴的狀態如何。

序幕

主角的少年龜吉有一種超能力的特殊能力。因此，他被一位運用它在壞事上的博士捉去了。每天，龜吉都被用來作人體實驗。不過，有一天因爲一起被捉來的狗比斯被殺，龜吉發放了强大力量的超能力，那力量更把博士殺死了。現在，龜吉爲了找出操縱着博士的人報仇，開始了他的旅程……。

↑單看視窗的話，會覺得這是個怎樣的遊戲呢？

↓除了這世界之外，還準備了很多更恐怖的世界。



↑注意畫面下方人物們的面孔。有些被人凍住了。

←人物們的面孔看來很凍，最好快點救救他們。

同心合力齊加油

這個遊戲中，包括主角在內，共有6名主要人物。由靈能者的女性到古怪發明家都有，全部都是些有個性的人物。

各人物都定下了是發明家或大力士等職業。另外，亦準備了一些利用了人物職業特性的特技，如超能力者的念火力，或是小偷的開鎖。

龜吉

這遊戲的主角。是位超能力者，會以念火力、念冷力和念電力等特殊力量攻擊敵人。

鈴子

普通的女子高中生。可清楚找出迷宮內的隱藏房間及隱藏通道等。

查杜

職業是小偷。擅長的事當然是開鎖了。開不了的鎖就交給這傢伙吧。

波博士

職業是發明家。擅長鑑定道具或調查敵人的能力。

雷岩

職業是大力士，最喜歡吃火鍋。有出衆的攻擊力，總之就是很强。

御言

靈能力者。能呼喚出拿破輪等各種靈體，用來和敵人戰鬥。

「伊迪亞之日」是這樣的遊戲!!

以下，我們會把有關這遊戲的獨特特徵作詳細介紹。由移動時使用的交通工具以至登場的怪物爲止，每一方面都有着和其它遊戲不同的氣氛。

另外，一般的 RPG 內，多數是會穿上鎧甲來戰鬥的。但是，在這遊戲中，只會是穿着大家平常所穿的裙或牛仔褲來進行冒險。玩者更可把各種服裝穿在不同人物身上，結果是會很有趣的。

交通工具編

有大量交通工具出現，也是這遊戲的特徵之一。以潛水艇、大鳥、雪上車、直昇機等各種交通工具在「伊迪亞之日」中探險。

←也可以騎着馬移動。會搖擺不定嗎？

→乘着地底探險車，到地底世界探險。

→這個是潛水艇。潛進深海也不是問題。

←利用這東西，很快就能到達遠處的地方。

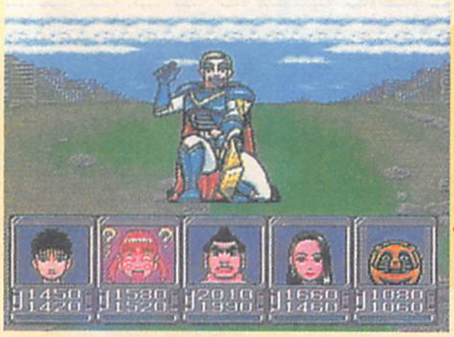
怪物編

「伊迪亞之日」中登場的怪物，都有着獨特的設計和特徵。例如有些敵人更會提出問題的。萬一你回答不了該問題，便會受到攻擊。另外嘔吐伯伯這種怪物更會用嘔吐令女孩子精神上受到打擊而不能行動。

↑手榴彈人在後方。小心！

↓前方的二名就是嘔吐伯伯。

↑首腦的實力的確是相差很多的。



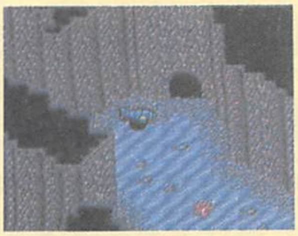
什麼，這個似乎是首腦……

→雖然外表像個傻瓜，但這傢伙的確是首腦。鈴子已經被擊倒了，小心!!

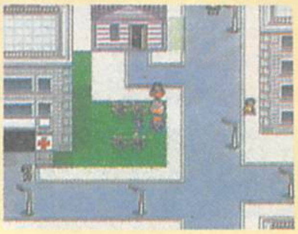
圖版編

這個遊戲中，除了下圖以外，還準備了灼熱的地底世界，森林世界與恐佈的未來世界等多種世界。而裝備亦必需跟隨世界而改變。例如到氣溫高的世界要穿薄衣服，到氣溫低的世界便要裝備厚衣服。

另外，在世界各地中都有很多充滿危險的迷宮。其中更會有溶岩等危險事情出現。到底會在怎樣的世界中冒險呢！？



↑唔，是神祕的世界呢…。這裏到底是什麼地方呢…。



↓商店內會有很多古怪的東西出售嗎？買來看看吧！

更衣編

更換衣服（裝備），從可怕的敵人攻擊下保護身體！就如以下的照片般，連內衣褲一切防具都準備好。若換上的衣服能吸引怪獸，有時更會得到道具。

↑似乎是穿着白色的內褲…要証實一下嗎…？

←→男孩子也可以穿上裙的。

變成一個變態博士了…

←→這個就似乎過份變態了…。

嘩～眞利害！

寵物編

這個遊戲中也可帶着寵物來進行冒險。若在事件中看見遇困的動物，馬上幫助他們吧。這樣，牠們便會成爲寵物一起戰鬥。不過，只能帶着一隻一起走的。

↓牙、爪、身撞等…寵物們的攻擊方法都是利用了身體特徵的。

請勿隨意棄置寵物……!!

開発状況

完成了60%。請慢慢來體驗「伊迪亞之日」的遊戲世界。SHOW A SYSTEM竹倉先生

緊急速報

SUPER STRIKE EAGLE™

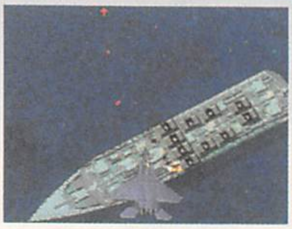
F-15超級雄鷹

超級任天堂	模擬遊戲SLG	盒帶
	ASMIC　11月發售　9600日元　8M	

在美國得到好評的「F-15超級雄鷹」會在超任中登場了。製作公司是飛行模擬遊戲的專家MICRO・PROSE。玩的時候更能一人負責操縱，一人負責爆擊。

在超迫力的畫面中戰鬥!!

這遊戲的魅力是充滿迫力的迫眞戰鬥。一開始遊戲已希望能馬上戰鬥。不過，要開始戰鬥，便需要先在一個叫衛星地圖的移動專用畫面中接近敵機或地上目標。那麼，便能作興奮的戰鬥了。戰鬥的模式有2種，在對空戰中，玩者是從一個有型的駕駛室內進行戰鬥的。另一種對地戰，則是從主角機上方看的畫面內進行爆擊。



→在衛星地圖模式中接近敵戰機開始戰鬥。眞想逃掉，但始終仍是免不了要一戰的…。

↓會有敵機願意投降嗎？

控制空中和地面

對空模式是這種樣子

→敵船也會不斷反擊的。要把看得見的敵人全部打倒才可。

接近了敵人後…

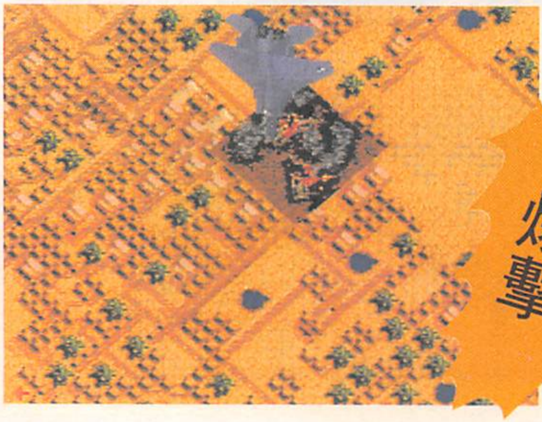
戰鬥！

對地模式是這種樣子

↑在波斯灣一戰中成名的飛毛腿導彈。

來到了目的地後…

←在這裏按B掣，會變成對地模式。

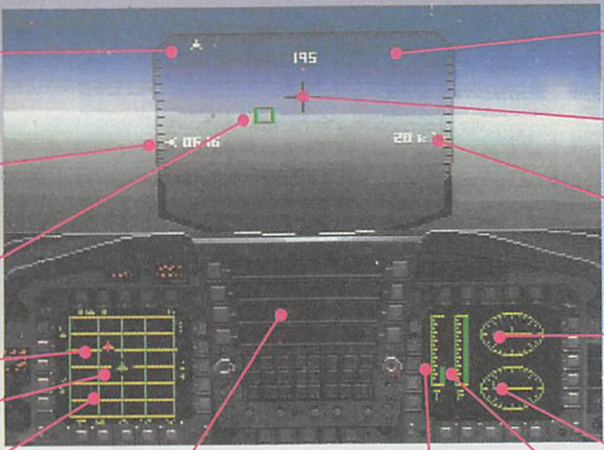


爆擊

駕駛室大介紹

駕駛室內的表示，可讓玩者知道主角機的狀況如何，非常方便。若接近敵人，雷達會出現顯示，若敵人用飛彈攻擊，也會在訊息箱內表示，讓玩者能在事前避過。這樣，便能減少無謂的損傷。另外，在攻擊方面，當這一方的攻擊容易命中時，機槍和飛彈的瞄準會閃動，令戰鬥更有利進行。

除此之外，那些用途多多的指示器，會否令戰機迷興奮起來呢？



▶方位
表示現時機頭的方位。這個並非那麼重要。

▶速度
表示現時的速度。速度的變化不能太大。

▶追踪箱
表示視線上不能確認的目標物，很方便的。

▶敵機

▶主角機

▶雷達螢幕
表示接近中的敵機或敵飛彈。綠色表示的敵機影是在比主角機更高位置，紅色的敵機影則是在低位置。

▶訊息箱
表示使用兵器後主角機的剩餘彈數。另外，若被敵雷達追踪了或是被敵飛彈鎖上時也會有表示。

▶輸出計
可知道用了多少力量來飛行。

▶燃料計
在燃料用盡前，要先回到基地作補給。

▶主螢幕

▶機槍瞄準
20MM機槍的瞄準器。紅色閃動時是在有效射程內。

▶高度
現時的高度。以千尺爲單位。太低會很易墜落。

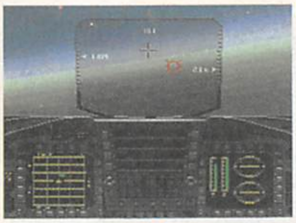
▶滾動
水平傾斜計。想直飛的人要經常留意着。

▶傾斜度
機頭的上下傾斜計。上下的差別不應太大。

從駕駛室看是這種感覺的

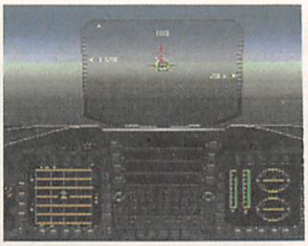
在對空戰中，是會在駕駛內進行戰鬥的。對手是各類型的米格機。一旦進入了戰鬥狀態內，便只有把雷達內所有敵機破壞，或是主角機被毀，又或是把敵人趕出雷達範圍內。敵人多數是以2～3機作編隊，所以要打倒他們是很辛苦的。但是，能控制空中的人會是能控制戰鬥的。

→進入駕駛室內就像夢一般。太好了。

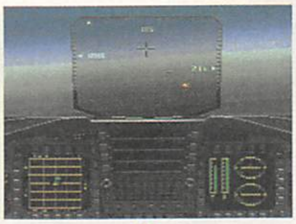


←啊！是敵人呀。看我怎樣擊毀你吧……

鎖上敵人後……



↑好，用飛彈對付它！米加粒子砲發射（說笑的）。



←啊，這樣是絕對會打中的!!再見了！

BOMB!

↑打中了。嘩嘩，好嘢呀！

F15-E 飛鷹是什麼？

F-15-E，是以F-15爲基礎，在它能力之內再加上對地攻擊力的 DUAL ROLE FIGHTER（復合任務戰鬥機）。特別强化了的是雷達武器管制裝置，令駕駛員可在全天條環境下攻擊。後座屬兵器系統操作員專用，那裏裝備了目標瞄準或兵器投下的全機能。另外，在對地攻擊方面，最多可裝備11噸炸藥。唔～眞利害！

好，要去戰場了

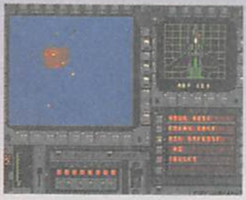
玩者在任務開始前會先接受破壞敵基地或兵器之類的目的。確認了之後要出發到戰場了。雖然當中也有一些是不一定要破壞的基地或兵器，但若能全滅敵人，那種滿足感是會完全不同的。

↑出發了。眞緊張…如果掉了下去怎辦？

↑就快起飛了…難以形容的心情。

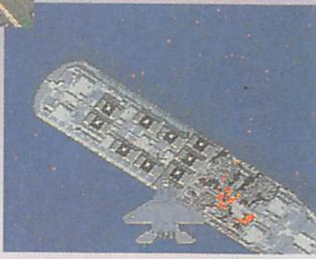
↑全力攻擊吧，不要被擊落才好。

打倒敵人 爭取勝利



↑確認了攻擊那一處才出發。

→嘩！起飛了。唔，藍色的地球！？



↑戰艦當然要盡快毀掉了。

不斷的攻擊！

勝負的世界中，是幹掉對手還是被幹掉。在對空戰如此，但在對地戰會更嚴格。只要稍一分心，馬上便會被地對空飛彈、高射砲或對空砲幹掉。這些武器由於是用來保護着更重要的兵器（如戰車或飛毛腿導彈等），要好好閃避着攻擊來破壞目標物才可。任務結束後，回到己方的基地或空母便算是完成任務。

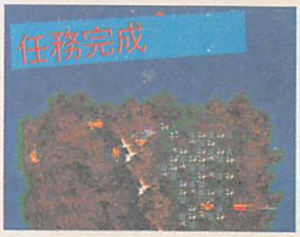
↑看上去就像快要撞上地面的樣子。

↓爲何你們只針對我呢，我又沒有做過什麼…（說笑的）

把敵人全滅了！

好，要回家去了

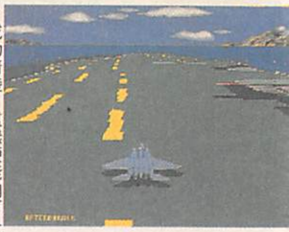
好不容易完成任務，正想回完洗澡時，是很想放鬆一些的，但一日未着陸到基地或空母上，仍是不可大意的。萬一着陸失敗…BOOM!! GAMEOVER了。唉，眞慘。



↑過版，夠利害了吧。

你能成功着陸嗎…

↑能否安全着陸呢…眞擔心。昨天好像也有人因着陸而…



↑成功着陸。這樣便能向下一個任務前進了。能活下來眞好。

▼

↑唉，失敗了。雖然很傷心，但亦只好從頭再來了。

始終着陸也是很重要的。

開発状況

完成了95%。大家可在這裏體驗到充滿臨場感的空中追逐戰。ASMIK 小野。

が　ろう　でん　せつ

餓狼伝說2

TM

預定秋天發售　TAKARA　價格未定

20M　動作遊戲/CONTINUE

餓狼傳說2和前作的不同之處是這些

在前作中於南鎮和傑斯作了宿命之戰後過了一年，又是「戰士之王 KING・OF・FIGHTERS」的舉行日子了。今次是以全世界爲舞台，登場的格鬥家比前作更多變化。

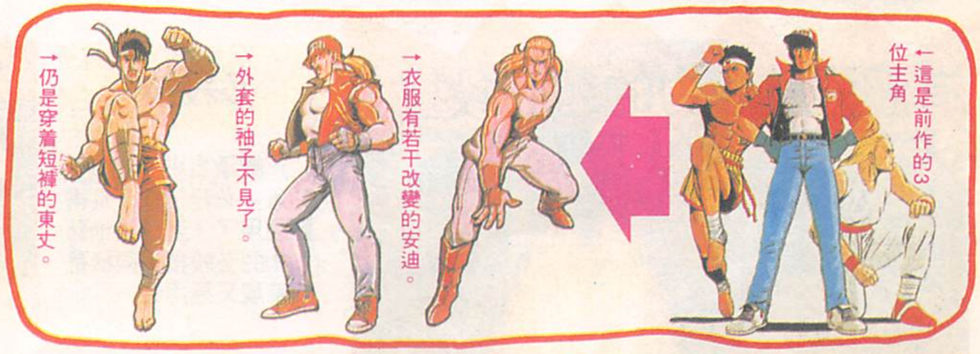
餓狼傳說

↑最强之敵人「傑斯」。

→新一幕戰鬥現在開始了。

前作的人物也有登場

在今次的戰鬥中，除了前作的3位主角外，也有2名曾是傑斯手下的男子參加。相信玩過前作的人會很懷念的。5人都進一步强化了。



←這是前作的3位主角

→衣服有若干改變的安迪。

→外套的袖子不見了。

→仍是穿着短褲的東丈。

基本操作的變更點

十字掣的操作，和前作是完全沒有分別的。更改了的，是十字掣的排列。上一集裏是Y掣拳、B掣腳、A掣撻，但今次卻變成是X掣和和Y掣是拳，A掣和B掣是腳。因爲攻擊有了强弱之分，分勝負的策略變得更複雜了。

A掣重腳

↑大威力的踢擊

B掣輕腳

↑小威力的踢擊

X掣重拳

↑大威力的拳擊

Y掣輕拳

↑小威力的拳擊

傳授能理解餓狼2一切的基礎知識

除了按掣的分配不同外，「2」代還有多項改變的。由於其中有一些甚至能影響勝負，要全部檢查一次了。

可作前後段移動

前作由NEO・GEO移植時沒有實現的前後段移動，在「2」代終於移植了。若同時按Y掣及B掣，或是按R掣時，可來往於畫面的前後段之間。

↑安迪正畫面後段移向前方。

能挑撥對手

當和對手之間的距離遠至畫面兩端左右時按X掣，可向對手挑撥。雖然挑撥本身沒有殺傷力，但在對戰時使用會很有滿足感。

↓伸出手指挑撥對方

↑不知火舞是放聲大笑

大威力攻擊

若同時按X掣和A掣，或是按L掣時，可使用一種比重威力攻擊更強的一擊，威力足以把對手打倒另一段去。

↑陳先生的大威力攻擊

投技・接觸技

在對手附近以十字掣和X掣的組合按下，可把對手投出。每位人物都擁有多種招式，有些利用和A掣的組合使出接觸技。投技和接觸技同樣都能做成很大損傷的。

↑東丈的接觸技是膝撞地獄

回避攻擊

當在防御攻擊的畫面時，若把向着對手方向的十字掣及Y掣同時按下，會使出令對手意想不到的一擊。

↑泰利的上勾拳

有超强破壞力的超必殺技！

↑吃了便大件事的超必殺技。這是泰利的火炎牆。

必殺技

繼承自前作的3位主角，必殺技都改良得更易用了。至於其他新人物的必殺技，同樣是既華麗又易用的。

「2」的飛虎踢

↑今次是向上飛。

前作的飛虎踢

↑前作是向前飛。

↑受傷過多陷入危機時…

超必殺技

當體力指標剩下1/3左右時，體力指標會始閃着紅色，玩者亦可使用一種足以反敗爲勝的超必殺技。儘管殺傷力是很大，但指令的操作卻很複雜，不容易運用。

首先是介紹3位繼前作登場的主角

↓今次共有8人可供玩者選擇。

泰利・波格

我的喧嘩殺法是難以想像的利害

利用亡父積夫・波格傳授的喧嘩殺法，再混合了外國武術爲戰鬥風格的戰士。動作異常敏捷，力量亦相當不俗，所以非常易用。超必殺技是火炎牆。

↑變得更成熟的泰利。

衝刺拳

←依舊利害的衝刺拳

祖・東丈

要以泰拳建立起東丈傳說

爲了成爲世界最強的男子，年幼時單身去了泰國，在成了泰拳冠軍後，爲了找更強的對手而不斷戰鬥的日本青年。泰拳式的腳踢有很強破壞力。超必殺技是紅色龍卷風的螺旋上勾拳。

飛虎踢

←招式的效果改變了。

↑閃光腳和前作相同。

←重威力的蹲下劇腳。

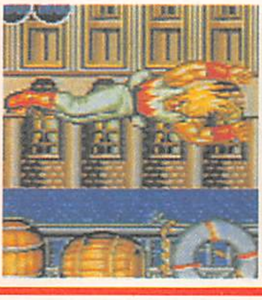
安迪・波格

有人可以擊破我的骨法嗎？

爲了超越自幼目標的哥哥泰利・波格，從日本的不知火半藏處修練了骨法的弟弟。動作敏捷，很少有漏洞。超必殺技是以鬥氣包圍全身飛踢向對手的超裂破彈。

→更可怕的斬影拳。

斬影拳



→空破彈可撲向對手。

←昇龍彈較易擊中對手了。

今次新加入的5位人物

以下，我們會來介紹一下「2」代中新增加的5位主角。5人都相當有個性，利用着各自相信的格鬥技來爭鬥世界最强。餓狼傳說系列中唯一的女格鬥家，以及年齡超過70的老格鬥家等，令玩者難以決擇用那一位才好…

曾被稱爲鬼的老柔道家 山田十兵衛

雖然並非現役，但仍是老當益壯的柔道家。有多姿多彩的投技。超必殺技是離奇地會發生爆炸的爆破飯網落。

↑不要以爲是老人便可以欺負了。

↑不斷能從身上拿出燒餅的柔道家。

在現代中繼承了忍術戰鬥的女性 不知火舞

祖父是安迪·泰利的師父，是位和安迪認識了很久的女性。總之她的動作就是很敏捷。超必殺技是全身被火炎包圍的超必殺忍蜂。

↑她這身戰鬥服裝很受男性歡迎。

↑投出手上扇子的招式花碟扇。

有多變踢技的跆拳道高手 金家藩

目標是以韓國的格鬥跆拳道成爲世界最强的男子。因其正義而且認眞的性格而參加了這戰鬥。多姿多彩的腳技充滿了破壞力。超必殺技是一口氣踢出多腳的「鳳凰腳」。

↑腳招很多的金家藩。這一招是半月斬。

能自由操縱氣的太極拳高手 陳先生

爲了成爲世界第一的格鬥家而開設道場，企圖成爲世界第一。攻擊力很高。超必殺技是放出帶有電力的氣「爆雷砲」。

↑實力是超乎外表地利害。

↑動作相當滑稽的人物。

醒覺爲正義戰士的摔角手 大灰熊

前作的奸角摔角手雷電改過自身，以正統派摔角手的身份參戰。總之就是有很大力量。超必殺技是噴火…和上一集噴毒分別不大吧…

↑每一擊都有很高攻擊力的摔角手。

SFC版目標是把街機版完全移植

在NEO・GEO版的「餓狼傳說2」中，當打倒了包括假扮自己的8名對手後，會再有4名格鬥家出現在玩者眼前。遺憾今次未能以SFC版的畫面來介紹，但4人肯定也會有忠實的移植的。

↑聽着古典音樂戰鬥？

←舞台版也會完全移植？

在前作中也有登場的棒術高手。

比利

繼前作後再次以奸角身份登場的棒術高手。為再與泰利、安迪和東丈三人戰鬥而成了三鬥士。

↑變得更利害了

←今次不再會拋出棒了。

以黑暗社會帝王身份君臨的最强男子。

華科卡

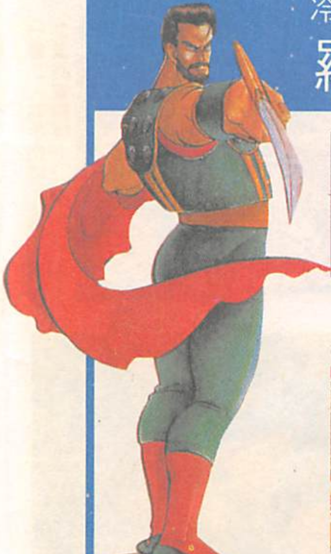
企圖入侵地上社會的黑社會帝王，世界最强之男。長得很高，攻擊範圍亦非常長。

↑世上最强之男

←相當强壯的紳士

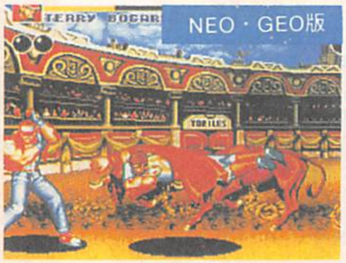
冷酷無比的鬥牛勇士。

羅雲斯



以鬥牛中鍛練成的自創流派戰鬥的三鬥士最强高手。手上的紅披肩既可用來攻擊又可用來閃避攻擊。

↑三鬥士最强的一人



←卑鄙但利害的鬥牛勇士

過往的職業拳擊重量級冠軍。

艾西

華科卡手下三鬥士的第二高手。雖然經已引退，但那重量級拳手的拳力一點也沒有減退。

↑是位重量級拳手。

←總之拳力就是很强。

可愛的2人是超能力姊妹！？

夢幻少女

登場人物各有豐富表情的動作遊戲「夢幻少女」。今次我們就來看看這遊戲有什麼特點吧！

發售日未定　TAKARA　8800日元

8M
CONTINUE
動作遊戲ACT

受歡迎的動畫人物成爲了動作遊戲。

在日本少女漫畫雜誌「仲良NAKAYUSHI」中連載，也有在日本TV系中放映動畫而受到歡迎的「夢幻少女」，今次會以動作遊戲的形式於超任中和大家見面。

主角「友深」和「深影」是對孖生姊妹。雖然外表是位普通的女孩子，但事實上她們都擁有着超能力、更卷入各種問題中。她們在遊戲中又會如何活躍呢？

↑乘着涼風在天空飛行的深影。夢幻少女可飛上天空。

↑這裏是事件版面。2名好友現在也要成爲敵人了！

友深

↑很快樂的友深。她旁邊的男孩子是？

深影

↑深影和倉茂前輩的二人場面。

2人是超能力者

←當二人勾手指時，她們的神秘力量便會發揮！

救出被捉去了的朋友

她們2人重要的朋友被人捉去了。「友深」和「深影」能否平安救出朋友們呢？

↑站在一塊花翻之上，這東西可靠嗎？

↓深影使用糖果爆彈的道具。連攻擊亦很可愛。

→想不到友深才是姊姊。

遊戲的內容是個傳統的動作遊戲

遊戲會在傳統的橫卷軸畫面上進行。因爲有些地方在上下分別都有通道，所以變化是相當豐富的。

使用攻擊和跳躍來前進

主角基本的動作是「步行」、「蹲下」、「攻擊」和「跳躍」。每一種都是動作遊戲中見慣見熟的了。

↑專心操作，在需要時跳躍！

最重要是膽大心細

↓深影把糖果投向敵人，這是她們的攻擊方法。

有點古怪的攻擊？方法

「友深」和「深影」的攻擊方法是投出糖果令敵人不能移動。由於敵人在經過一段時間後又會再開始活動，要在敵人被糖果擊中停下的機會馬上離開那裏。

首先把糖果…

投出糖果

趁這機會…

似乎是很好吃的樣子。

應用來看看

若蹲下時按攻擊鍵，可以把糖果向低處投出。另外，亦可站在一些不能移動的敵人之上。

↓對付在地面前進的敵人要使用下段投。在高低的地帶亦很有效。

分別對付上下

乘在這上方後

↑乘在敵人之上。呀？前方看見一片花翻。

可來到另一路線…

↑來到隱藏地區了。這種地方一般都有很多道具。

你會使用那一位來玩？

看着2人的攻擊法及其它移動方法時，是看不到有什麼特別的。不過，她們間中做出來的表情，便很能表現出個性。

友深

經常都是精神奕奕的「友深」，在遊戲中也是以她的活潑爲魅力。投出的糖果是藍色的。

↓每個動作都精神奕奕的友深。很快樂的樣子。

一，二，三…

↑若不做任何操作，她會向畫面微笑。

↑跟着開始做起體操來。的確是健康第一。

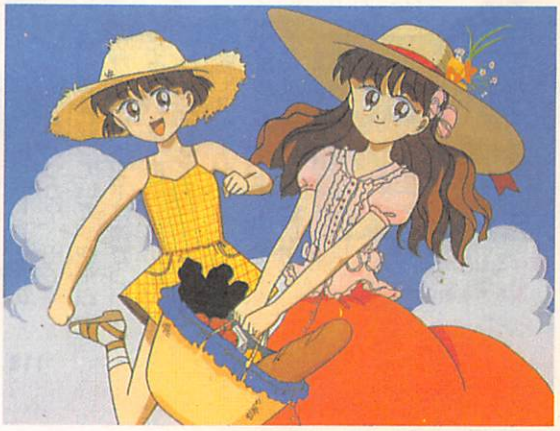
深影

相比起來比較溫柔的「深影」，在跳躍時會露出有點害怕的表情。投出的糖果是橙色的。

↓若有一段時間不操作深影，她會開始打呵欠。

↑眞的睡了起來，快點移動吧。

呼呼…



2人同人合力，在童話式的版面前進。

2人前進時經過的遊戲版面，是像童話世界般的地方。這些地方都很美，甚至可令主角們一下子忘記了救出朋友的使命。不過，這些版面的構造都很麻煩，只要稍爲大意也會要你後悔的。

↑正在走過小花路的友深。

←在雲上輕輕漫步的深影。要注意旁邊的敵人。

花之谷版面

這個「花之谷」的版面就如它的名字般，開滿了各種花朵，眼中所見就如一個樂園般的氣氛。在這一版中出現的敵人，還是以動物類的東西爲多，白兔小鳥以至鼹鼠般的人物都會登場。由於難易度方面很低，照計是不會很辛苦的。因爲沒有限時。不妨盡量把道具都找出來。

乘上牠來看看

↑雖然稍難看見，但頭上正有一個1up的道具…

↑停下了的敵人，用他作爲踏腳地爬向上。

在終點那裏…

→等着友深來到的深影。終於再會了。

↓一隻似乎睡眠不足的白兔接近。投出糖果吧。

乘在紅花上！

↑深影前來相助了。2人的關係看來很好。

↑右上方看到的是夢幻環，是用來通信的。

雲之島版面

這一版和「花之谷」版面有着完全不同的感覺。夜空（？）中有很多星星，也有一個附有面孔的月亮。在雲的四處突出的綠色東西，難道就是童話中的豆樹？出現在這裏的敵人亦很古怪，有飛天魚和附有面孔的竹蜻蜓等有趣人物出現。難易度會比「花之谷」版面稍高嗎？雖然如此，但也不是太難的。

是雲之上嗎？

→既然是雲之島，當然是充滿着雲了。景色很美。

↑無敵狀態的深影。碰到她的敵人都會被彈開。

↓乘上敵人找別的通道。有很多這樣的地方。

也可在空中飛行

↑途中踏腳的花，有一朵其實是陷阱。

↑今次是友深前來相助了。她會教你前進的方法。

↓2人使用瞬間轉移。

敵人都是古古怪怪的

在「夢幻少女」中登場的敵人，都是在某些地方有點古怪的。不過，卻都會是些可愛的傢伙。動作方面也是各有時徵，有些會在地面以極高速突進，也有些會在空中浮遊，各有自己的個性。

↓這傢伙是鼹鼠嗎？戴了一個安全第一的頭盔。

↓這白兔會分別運用高跳躍和低跳躍。

↑在空中飄浮的魚。很易被糖果擊中。

↑會突然的急速上昇及下降。不要被他的動作所騙。

道具很重要

在遊戲中登場的道具全部共6種。雖然每一種都是重要的東西，但夢幻環更是要安全在版面前進行時不能欠缺的。必定要取得它。

1up	夢幻環	珠寶	夢幻星	糖果爆彈	生果
就如文字般，是友深或深影任何一人的1UP。	2人之間以心靈感應互相呼應來談話。	集合了10個這種珠寶便能把自己的人物1UP。	暫時變成無敵狀態。可不用擔心着敵人來前進。	按X掣來作糖果大攻擊。不過只有一次可用。	生果能恢復體力計一格。還有其它生果的。

也可2P對戰的事件遊戲

本來是和各版首腦對戰的版面，但利用遊戲模式的選擇畫面，一樣可以只選擇事件遊戲來玩。很適合用來和朋友對戰。

↓這個是剃刀注意報。關鍵是何時去妨礙對手。

VS.

↓來是水彈的畫面。總之就是向對方射水！

↑電腦操作的人物非常利害，不可大意。

水彈

簡單來說是射水遊戲，能射較多水到另一方的便可勝利。玩者可用雨傘擋着對手的水，亦可利用迷宮。戰略的變化很多。

↑對手射出的水，可用雨傘擋着。時間配合很重要。

用雨傘來閃避。

↓碰上在外側移動的綠球是會受傷的。看來中央是較安全。

勝利！

↑終於取勝了。友深顯得很開心。

剃刀注意報

遊戲是看那一方能取得較多和自己名字顏色相同的雲。也可用扇吹走下降的雲來妨礙對手。要注意剃刀。

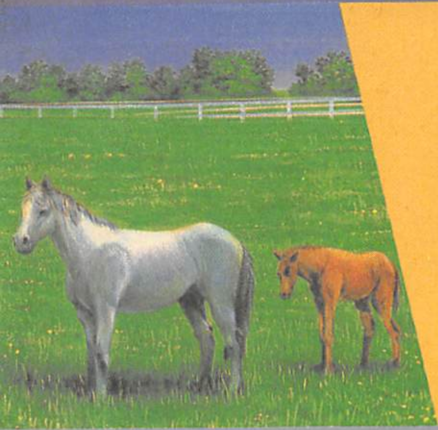
↑玩得太過份了，二人撞在一起。

唉~

↑對手顏色的雲會變成剃刀。

輸了…

↑呀，輸了，再來一決勝負吧！



培育百戰百勝的名馬！

純種馬王

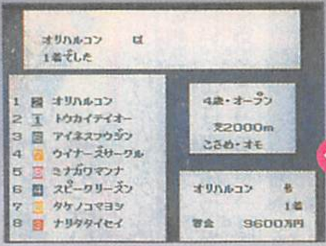
預定8月25日發售　HECT 9700日元

卡帶 8M + 64KRAM
電池記憶
賽馬SLG

以自創馬和名馬分勝負！

這是一個能輕鬆培育出賽馬馬匹的模擬遊戲。在遊戲中出現的馬名和騎師名全部都是眞名。利用一些引退了的名馬製作出原創的馬匹，向現役的名馬挑戰。優秀的血統和適當程度的訓練是勝負的關鍵。

↑培育馬匹參加賽事。只要不破產就能繼續玩下去。

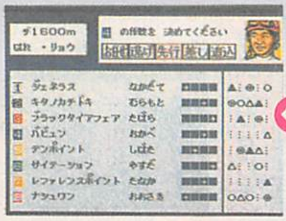


↑自己馬匹以外的都是眞有其馬的。

↓賽事最多能有8匹馬參加，有着迫力的畫面。

目標是HECT杯

這遊戲的最後目的是把在年尾舉行的HECT杯大賽全部6場稱霸。這項賽事只會招待一些在過往1年得到過一定數目以上的馬匹。是集合了所有精英的大賽。



↑能參加大賽的，實力亦不會太差。

↑成績好的馬會被招待到年尾的特別賽事和HECT杯中。

HECT杯賽	
ジュヴナイル	只限3歲，草地的1600M
ディスタフ	4歲以上，只限牝馬的草地1800M
ターフ	4歲以上，草地的3000M
スプリント	4歲以上，草地的1200M
クラシック	4歲以上，草地的2000M
マイル	4歲以上，泥地的1600M

方便的自動調教

馬匹可在斜路、一般馬場和泳池的3種地點中決定每星期的訓練表。不過，只要先把助手的訓練表決定後交給負責人，他們便能在適當日子自動進行訓練。馬匹的表情代表着他們的身體狀況，所以訓練要適合各馬匹的能力才可。

↑→只需決定助手的訓練表便可。

決定方針後便交托給助手

名馬會永久記錄

現役時代有過優秀成績的馬匹，在引退後是能成爲繁殖牝馬及種牡馬來把那血統留給子孫的。另外，亦可以把狀態大好馬匹的PASSWORD得到，令馬匹能永久保存下來。一些有PASSWORD的馬更能一起對戰。

↓把優秀的血統留給子孫。

1.創作新的血統。

→更能用PASSWORD的方式和朋友對戰。

↓特別好的馬匹資料…

2.得到PASSWORD以好好保存。

在牧場培育，在厩舍訓練

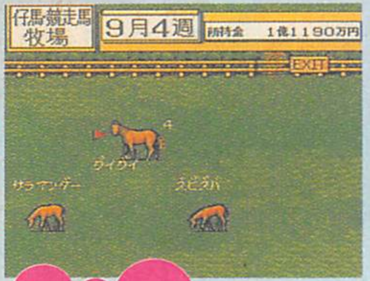
玩者最初得到的，是資金一億日元，2匹小馬和一匹受胎了的繁殖牝馬。把優秀的小馬在牧場中好好培育，然後到厩舍訓練後出賽來賺取獎金。跟着更能購入有優秀血統的繁殖馬來配種，培育出更高等級的馬匹。

↑運用開始時的馬匹和資金。

牧場

3歲前小馬及休養中的現役馬，還有培育繁殖牝馬的地方。牝馬在受胎後約1年便會誕下小馬。生下來的小馬在3歲前都會在這裏培育，跟着再轉往厩舍訓練。

現役馬亦間中要在這裏休養，用來消除訓練和比賽的疲倦，亦可把馬匹本身的能力提高。

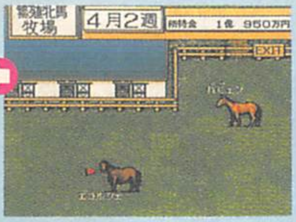


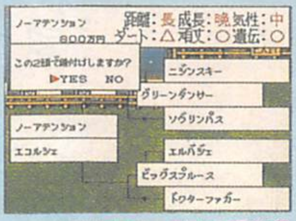
←收容了小馬和故障了的馬。

小馬誕生！

↑成功誕下了。3歲之前會在這牧場中渡過。

↓受胎後約1年便會誕下小馬。是雄馬還是雌馬呢？

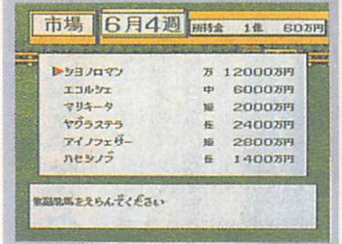




↑有繁殖牝馬時，到春天便能選種馬來配種。

市場

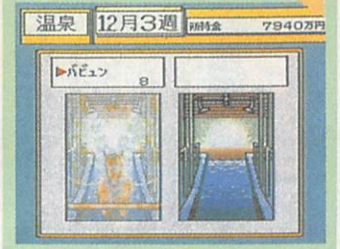
把繁殖馬賣出。在2月至5月的配種季節中，是可接受牡馬的配種的。兩者的內容都是每月也有改變的。在月份改變後，應再確認能賣出什麼馬。



↑除了價錢外，也要考慮到血統

溫泉

一個讓一直不在狀態的馬匹休養的地方。能收容最多2匹馬。雖然比在牧場放牧能更快回復體力和傷患，但卻不會增加體重和能力。最好只在一些關鍵性的大賽接近時才去使用。



↑泡過溫泉可回復體力！

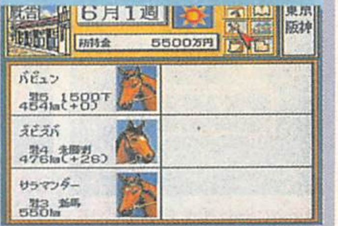
厩舍

調教馬匹的地方。最多能收容6匹。在這裏能每星期訓練及參賽。由於每年舉行的賽事表是既定了的，可在組別表中確認能參賽的賽事來訓練。要看馬匹的年齡和獎金額來決定參加的賽事。

另外，亦能在這畫面中掌握各馬的身體狀況。若是一直不在狀態的馬最好是停止訓練來稍作治療，在牧場或溫泉中休養一下。

↓在組別表找出能登記的賽事。有各種條件的。

主畫面



↑表示了各馬匹的體重和身體狀況。

跟着是參賽了！

↑選擇條件配合的騎師登記

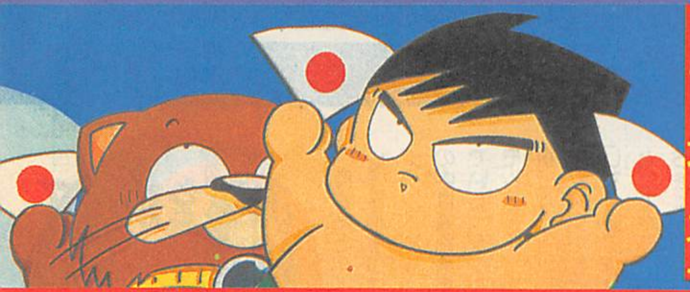
↓狀態差至出現十字記號時…

↑也可先作應急處理

研究所

一個能看到玩者和活躍馬成績，亦能得到優秀馬匹PASSWORD來保存的地方。最多能保存着4匹馬。這遊戲雖然會每月自動記錄，但若是想在一個月的途中記錄時，亦可在這裏進行。

↑管理着遊戲整體的資料。也可在這裏得到馬的PASSWORD。



一個瘋狂
搞笑的動作遊戲
登場！

ENIX
新作
閃電推出！

一個單是看見人物已經很搞笑的遊戲「南國少年巴布」就快有得玩了。除了原作內的人物外，還會加入不少新人物！

南國少年巴布（暫稱）

發售日未定
ENIX
價格未定

盒帶	8M
PASSWORD/CONTINUE	
動作遊戲ACT	

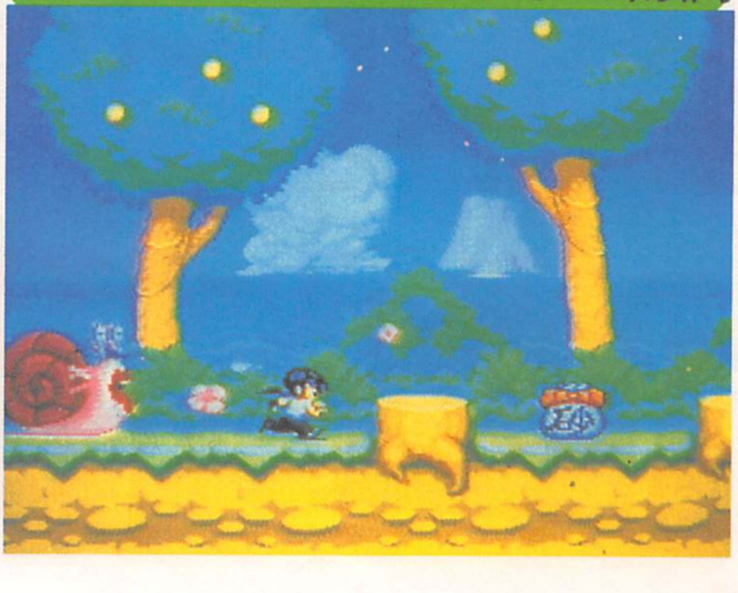
看看SFC版的巴布是怎樣的吧！！

現時於日本播映着動畫版，另外亦在月刊「少年GANGAN」連載中的「南國少年巴布」，將會成爲遊戲出現在大家眼前。遊戲內容方面，決定了是個利道具飛越山崖及樹木的普通橫卷軸動作遊戲。巴布在遊戲中會有怎樣的動作呢？

↑巴布的好友信太郎。

↑原作內的人物都會齊齊亮相。

看上去已經很有趣的人物們



美麗的天空

找尋祕石？與卡馬團的戰鬥。

巴布他們的敵人是卡馬團。在遊戲中，他們也是不斷前來妨礙的。在現時所得的照片中看見是信太郎獨自和敵人在戰鬥。原作中，故事的序幕是說信太郎爲了小太郎從卡馬團手上奪去了祕石。那麼，遊戲是否也會是圍着祕石的戰鬥呢！？

操縱自如地打倒敵人

→信太郎可說是卡馬團的第一高手。

以日本全國爲舞台！？

用來作戰鬥的版面，預定會以充滿地方色彩的都道府縣等地點爲舞台。所以，各地方的特產都會成爲敵人或道具出現。除了有特色的敵人外，每版最後都會有首腦出現。最後一版會否眞的是巴布島呢…？

在戰鬥途中出來妨礙…

↑前方有敵人出現，後方又有魚人君妨礙信太郎。

蝸牛君和人魚君亦出現!!

↑蝸牛君的情敵魚人君（？）

↓樣子古怪的大蝸牛。

新登場的敵人（？）

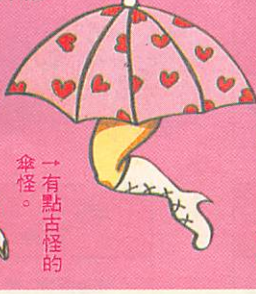
在原作中，由巴布島居民以至卡馬團等有着各式各樣的人（？）們登場。另外，今次更會有一些原作者柴田先生爲這遊戲新設計的人物，我們亦先在這裏介紹一下。

↑大袋上寫着砂字，從口吐出的攻擊…。

↑祕密的卷軸。利用開合的動作來攻擊…

→古怪的葫蘆…

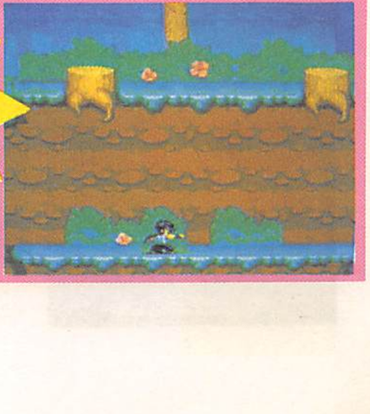
↓眼裏充滿着血絲的蟹。



→有點古怪的傘怪。

↓難以想像會作怎樣的攻擊。

這裏會有怎樣的敵人？



→要到終點還有很長的路。

驅動着AT的
激烈戰鬥！

裝甲騎兵

以AT們激烈的戰鬥和嚴緊的故事而受人歡迎的動畫裝甲騎兵，打破了10年的沉默，在SFC中遊戲化！

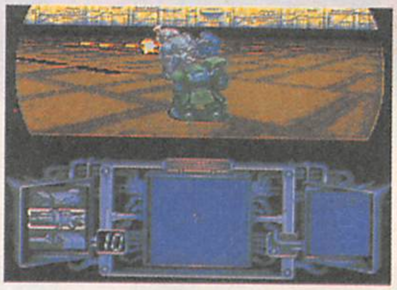
預定10月發售　TAKARA　9800日元

DSP盒帶	8M
PASSWORD/CONTINUE	
動作遊戲ACT	

隨心所欲地操縱AT對戰！

當戰爭結束後，一些無處可去的戰士們便操縱着一種叫AT的兵器來戰鬥。這遊戲可讓玩者以實際操縱的感覺來享受戰鬥的樂趣。

↑裝甲騎兵世界中的人型兵器AT。

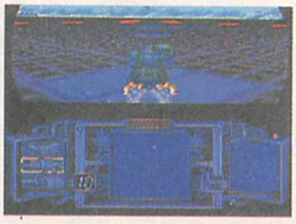


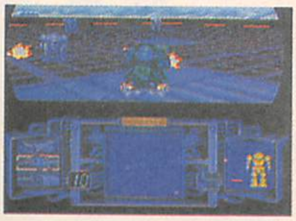
←感覺就像是坐在操縱席之上。

操作是有點困難嗎？

AT的操作由於把控制器的掣幾乎都用齊了，在習慣之前也許會有點不便。在能自由操作AT之前只有不斷練習。

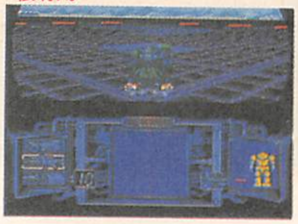
↓以B掣向前衝。要習慣這些動作。



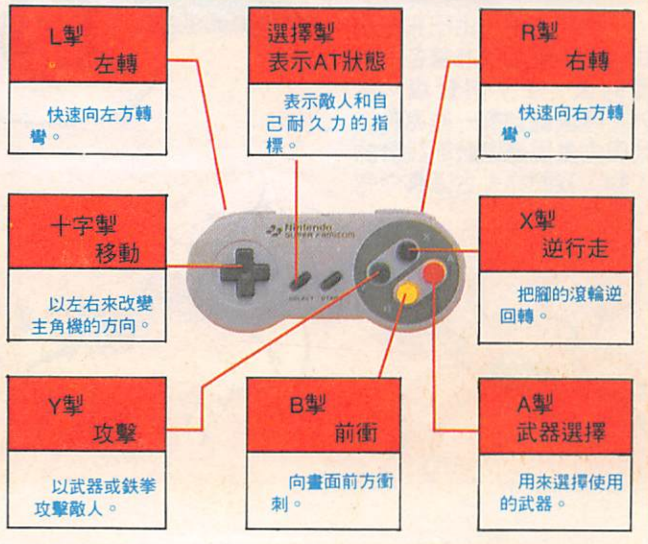


↑L掣和R掣可很快改變進前方向。

↓X掣的逆行走，在2人對戰中很有用。



基本操作的方法

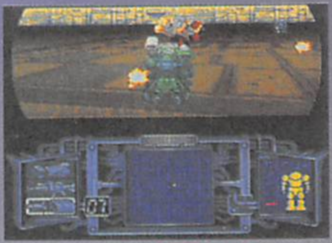


在故事模式中戰鬥

在故事模式中，玩者會成爲主角「法美．艾姆」，在各式各樣的版面中戰鬥。途中更可把使用的AT强化，充滿着豐富的內容。

↑他是故事模式的主角。故事方面是獨立的。

↑和平的日子突然失去了。



↑爲了使和平再臨而戰的主角。

副畫面

在故事模式中，經常也會出現3個用來顯示情報的副畫面。若不理解所有畫面，是不可能勝利的。

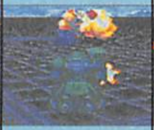
●使用武器
表示了現時使用的武器。要看敵人的種類用不同的武器。

●主角機狀態
表示自己的AT的受傷情況。必需經常留意。

●雷達
可知道敵人和自己AT的位置。也可知道從背後接近的敵人位置。

攻擊方法

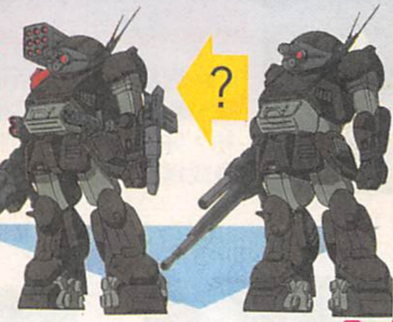
玩者操作的AT有3種攻擊方法。在使用它們時，必需配合和對手的距離來選擇。

飛彈箱	GAT-22 重機槍	鉄拳
		
能在某程度上追踪敵人的飛彈。	攻擊力低，但可連射。	破壞力優秀，但很難擊中敵人。

AT的强化

在往後的版面，AT會逐漸强化起來。可能是追加新武器，也可能是裝甲變厚。有時更會改用另一架AT。

→會是這種方式的强化嗎？



看敵人的狀態

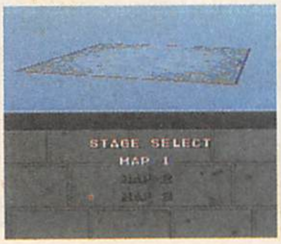
在戰鬥時按SELECT掣是能知道對手狀態的。按選擇掣時，對手頭上會表示一個圓形指標，讓玩者知道耐久度的狀態。

↑可用來了解敵人的損傷狀況。

在VS模式與別人對戰

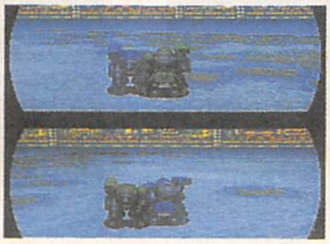
2人對戰的VS模式中，可從多種AT中選擇主角機來進行戰鬥。玩者也可讓操作的AT加入難易度。一種感覺獨特的對戰模式。

↑選擇自己喜歡的AT。

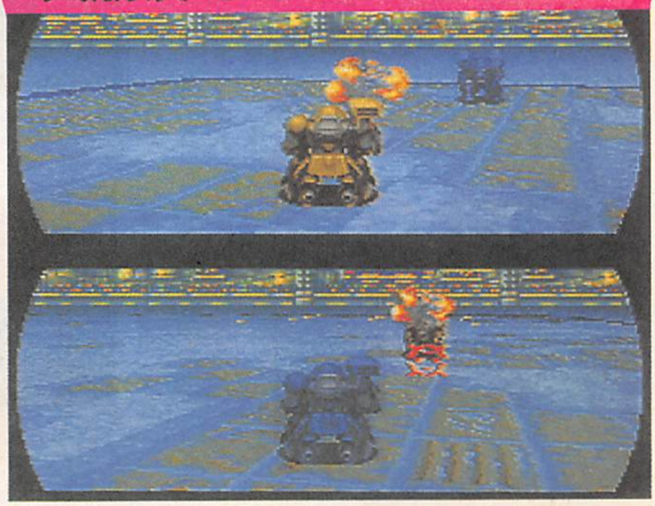


↑選擇戰場。

↓跟着以朋友爲對手戰鬥。



與朋友的對戰更激烈了！



↑VS模式是1對1戰鬥，會戰至其中一方不能戰爲止。

法美·艾姆戰鬥的版面全部共8個

在故事模式中戰鬥的版面共有8個。每個版面內充滿特徵的機關都在等待着玩者。

STAGE1 活杜戰鬥會場

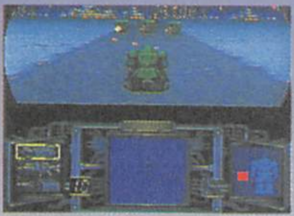
是最基本的版面，沒有什麼大機關，最適合用來學會操作。

↑法美·艾姆最初的戰場是這裏。

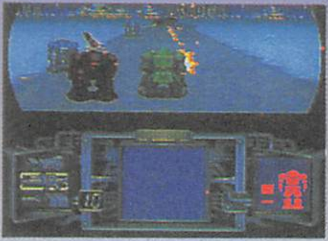
↑不斷把敵人的AT破壞！

STAGE2 高速卷軸版面

只是向前直走的版面。就如名字般，會以相當高的速度作卷軸，玩者要破壞由前後出現的敵人。展開非常激烈的戰鬥。



↑高速卷軸版面可向首腦的位置不斷前進。



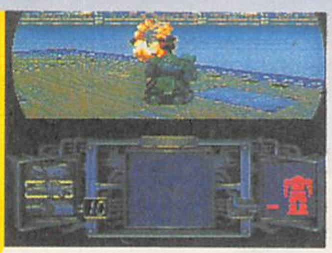
↑敵人不一定只會從前方來襲的。

↓與首腦進行的激烈戰鬥。

STAGE3 荷夫戰鬥會場

這一版會在冰上戰鬥。因爲是在冰上，AT會很易滑倒，使用衝刺的時機會成爲過版的重點。

在冰上的死鬥!!



↑在冰上的行動會有點不便。

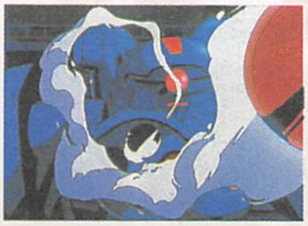
STAGE4 倉庫內

因爲是倉庫，所以這一版設置了很多障礙物。好好利用障礙物將會成爲勝利的關鍵。

↑倉庫內進行着激烈戰鬥。

登場的AT

現階段登場的AT，就只公開了偵察犬和直立龜這2種。但肯定除此之外還會有很多AT登場的。除了動畫版中活躍過的AT外，可能也會有創作的AT登場。



↑動畫版的人物怎樣了？

→也會有首腦登場。

↑這AT又會否登場呢？

→若說起AT，始終令人印象最深的也會是動畫版中主角乘坐的偵察犬。

3隻怪獸追擊地球外生命體！

破壞都市很暢快。一個以怪物為主角的格鬥動作遊戲第2作。上次只有2隻怪物戰鬥，是所謂的「格鬥」作品，但今次會加入故事性，變成一個橫卷軸動作遊戲。當然，和首腦戰鬥時仍會是格鬥戰，喜歡前作的人是可安心的。

發揮本能來戰鬥！

怪獸之王2

預定12月發售
TAKARA・AMUSEMENT
9800日元

卡帶 12M
CONTINUE
動作遊戲ACT

怪獸之王

↑只能在中央的高壓電線內戰鬥。

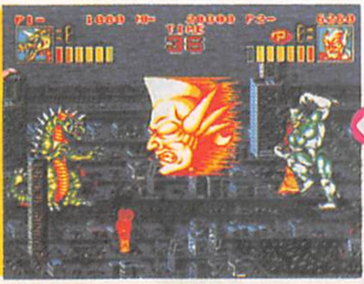
新的戰鬥開始了

←除了一人玩之外，亦可2人合作來戰鬥。

會使出怎樣的招式

雖然一概稱為怪物，但其實是有機械型、人類型和動物型的3隻。例如機械人有飛拳，動物型有長角攻擊，都是些充滿個性的招式。

新的必殺技！



怪獸之王

←↑本來同一人物的招式也有進化。

取得道具來强化！

↑把大廈和建築物破壞，會出現各種道具。

↑今次連大廈也可投出去。

→有很多華麗的必殺技。

怎樣的人生
正等待着你？

超級人生遊戲

預定12日發售
TAKARA　9800日元

盒帶 | 10M+16K RAM | 對應滑鼠及4打線
電池記憶
圖版遊戲

←左上方是決定步數的輪盤。

那「人生遊戲」終於在超任登場了！

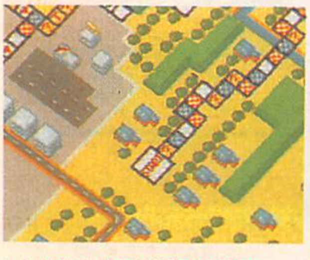
在日本最流行（？）的圖版遊戲「人生遊戲」終於登場了。這個是在效果及系統上都加入新要素的決定版。當然，基本玩法是和圖版遊戲版相同的。

遊戲是以成爲億萬富翁爲目標，從幼稚園開始。不久，會有就職，結婚般人生的事情等着玩者。渡過怎樣的人生，是由自己的運氣決定！？

→像情景模型般的世界。

製作怎樣的人物？

↑選擇性別、髮形及面孔的部份，便能輕易地完成屬於自己的人物。



↑在遊戲中也可以看全體地圖。

↓也有股票和借錢等要素。

會停在那裏呢～

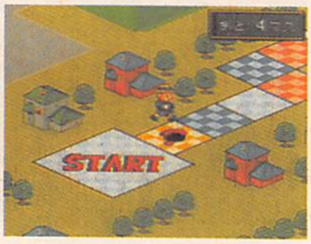
←停在「？」的記號上，會發生各式各樣的事件。

人物是會成長的

人物設定了狀態值，會因各式各樣的事件而變化。因擁有怎樣的狀態值，會影響職業甚至結婚對象。

成長後，畫面也會改變

↑幼稚園、小學、中學…外表看上去也有了不同。



↑將來會做什麼工作呢？

SD機動戰士高達 2

SFC | ACT

ANGEL	8800日元	預定9月下旬	8 M

在前作「V作戰始動」之後的一年。那「SD高達」在强化之下回來了！今次的舞台是前作的7年後。以「Z高達」的世界爲題材，迫眞的高達世界再現眼前了！閣下要操縱着3架各有特徵的MS，打倒變形MS與超巨大MS等强敵！

以超越前作的水準回來了！

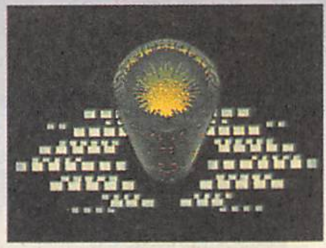
前作「V作戰始動」，在4M容量之下旣有1P，又有2P及VS對戰等多種玩法，把高達世界迫眞再現，得到了很大的評價。

至於這個「2」代，容量是雙倍的8M。除了遊戲模式與迫眞的故事都繼承了外，畫面與音樂也有可能會大幅强化的。

故事本身也像「Z高達」一樣有更大規模。所以說，整體上的强化，何止容量方面的2倍呢！

↑戰鬥中的畫面亦强化了，敵人的表情亦更多姿多彩！

↓和故事有密切關係的殖民衛星，戰場會伸展至這裏的內部嗎？



可選擇的MS全部共3機！

在「Z高達」一片中，MKⅡ，Z及百式3種MS的身份是主角級的，在「2」代中，玩者便是可以從這3機中選出自己使用的MS。

3機中，由Z的飛行裝甲爲首，由於不同機種有不同的强化，選不同的MS可有另一種樂趣產生。而且，更替各機種準備了不同的版面，首腦及完結畫面呢！

←模式選擇畫面，也有2P專用的版面

▼Z高達

▲高達2號

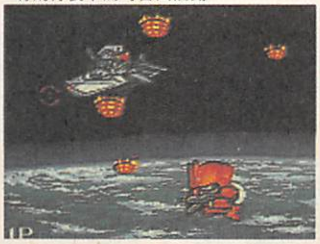
▼百式

大家一起來變形！

在「Z高達」中可變形的MS，不單只是主角Z高達，敵人方面也經常會出現的。當然，在這個「2」代中，預定會不斷有變形MS登場。變形MS的特徵，是能因應狀況改變形態來戰鬥。主要都是近接戰型和高機動型的分別，雖然很想可以由自己使用，但若是敵人有2種攻擊方法，戰鬥可能會相當辛苦。

另外，超巨大的MS亦必定會登場。這正是一些堅固的首腦了。由於容量比前作增加，登場MS的種類說不定會大幅增加的。

↓在突入大氣層時，高達MKⅡ仍因爲有飛行裝甲而可自由活動



↑巨大MS的代表作重高達，照計這傢伙也是有變形機能的…

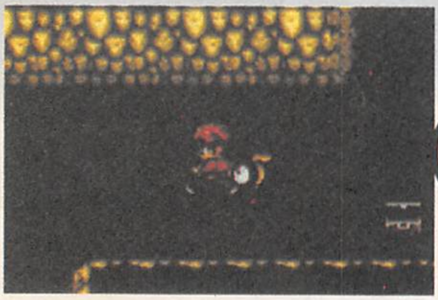
SFC FC GB

新作大巡禮！

The New Game

全部都是新作！

亂馬1/2　朱猫團的秘寶	KEEPER
超哥斯拉	世界英雄
DARIUS FORCE	餓狼傳說2
MASTER哥爾夫	夢幻少女
LAST SHOT	裝甲騎兵
超級中國拳2	超級人生遊戲
TOP RACER 2	怪獸之王2



「亂馬1/2」朱猫團的秘寶

SFC　RPG

東寶・小學館PRODUCTION	9800日元	預定10月發售	12M	B

「亂馬」的首個RPG是由小學館開發的！一個充滿了亂馬式故事和意念的超級RPG要完成了!!

由小學館推出的首個亂馬RPG!!

在漫畫、動畫及各種人物商品上有着動搖不了受歡迎程度的「亂馬1/2」成爲RPG了！而且，負責製作的更是「亂馬」的始創者小學館PRODUCTION！總之，就是由最清楚「亂馬」的人來製作。這樣，相信水準是可以放心的。

←也會有一些TV和動畫版都沒有看過的華麗必殺技登場!!

亂馬＆天道茜　VS　嘉姆沙！

亂馬＆天道茜

亂馬是一位潑上冷水後變成女孩的特異體質人物。天道茜是亂馬的未婚妻。雖然經常吵架，但確是一對好拍擋。

「朱猫團」爲了令封印了的怪猫神「嘉姆沙」復活，找尋着「星之水晶」。

當然熟悉的同伴們是不會缺少這些的！

珊璞

←潑水後會變成小猫的特異體質。自稱爲亂馬的未婚妻。

良牙

→亂馬永遠的對手。除了潑水後會變成小猪外，更是位超級路痴。喜歡天道茜，但卻沒有注意到。

小太刀

→帶刀的妹妹。做事從不理會後果，獨斷獨行，戀着亂馬。

右京

→亂馬未婚妻之一。職業是經營鐵板燒店。背後的大鐵板是她的武器。

莫斯

→暗器高手。雖然很愛珊樸，但這心意一直被人無視。

九能帶刀

→風林館高校的高手，但實際上只是變態男子一名。希望能同時得到女亂馬和天道茜。

今次故事～未知的敵人，朱貓團～

經常都很和平的天道家。不過，這種和平有一天突然失去。突然出現的謎之軍團把亂馬之父玄馬捉去了。但是，爲何要把這種熊猫爸爸……！？對於搜索的人材，天道家是不會缺少的……!!亂馬和天道茜二人，爲了找尋玄馬的下落，在練馬鎮走來走去。

「爲何怪怪的……？」

天道茜一個人在發牢騷。對了，照計是的看慣了的鎮爲何會有一種奇怪的感覺呢？

這其實是企圖征服世界的所作所爲。他們崇拜的怪猫神嘉姆沙現在被封印着，朱猫團把鎮上的強者們都捉住後洗腦，要他們幫手發掘解除嘉姆沙封印必需的「星之水晶」。

不過，「星之水晶」的靈力不只可用來解開嘉姆沙的封印。它擁有的利害力量，更可令持有它的人達成任何願望。知道這件事的玄馬立刻忘掉了救出玄馬，爲了醫治自己的變身體質，開始了找尋水晶之旅。

←途中遇上的朱猫團嘍囉們。攻擊方法是「猫手」和「飛踢」。不可大意的！

→一邊解開遇上的難題，一邊在各地旅行，收集有關水晶的情報。

水壺和水桶是必需品

在這遊戲中，就如原作一樣，亂馬和珊樸在潑上凍水後是會變身的。而且也會在泡熱水後回復原狀。另外，更會有一些事件是必需變身才能完成的。

↑→這是變身場面的連續照片！的確是始創者的版本，設定很仔細。珊樸的變身更是非常可愛！

謎之朱猫團的目的是？

朱猫團的目的是要找尋世上唯一能解除怪猫神嘉姆沙封印的道具「星之水晶」。難道他們是爲了令這世界變成猫社會，要比亂馬更早找出水晶！？

↑→就一如以往的天道家早上。不過，卻因爲朱猫團而破壞了這種和平。右方是最初遇上的首腦「夜叉王」。

超哥斯拉

SFC	東寶	價格未定	發售日未定	12M	——	SLG

那怪獸王哥斯拉，終於在SFC中登場了。你能否操縱着牠，把謎之外星人控制的六大怪獸打倒！？

「哥拉斯VS六大怪獸」決定在SFC上映！

→在大廈之間前進的哥斯拉。低角度看上去時特別有迫力。

「哥斯拉VS機械哥斯拉」，荷里活版「哥斯拉」，不斷有新電影上映的怪獸王哥斯拉，終於在SFC登場了。名字是「超哥斯拉」！玩者操作預先裝上控制盒在腦部的哥斯拉，把突然出現在日本各地的六大怪物打倒。

遊戲分爲「移動模式」和「戰鬥模式」，移動模式是橫過日本各地（是一邊破壞着高山、大厦及戰車），戰鬥模式則是和敵怪獸作1對1的死鬥。和敵怪獸的戰鬥場面是闊銀幕尺吋，充滿迫力！音樂除了完全是新創作之外，電影版的伊福部昭先生也會參加。電影之上的興奮正等待着你！

←「移動模式畫面」。哥斯拉會在這地圖上移動。

→不斷和怪獸們進行死鬥。到底何時才能結束呢……？

提高鬥爭本能！

哥斯拉的戰鬥，完全是會被牠的鬥爭本能影響。雖然充滿着鬥爭本能的哥斯拉，在鬥爭本能高時有着無敵般的實力，但另一面也會有難以控制的缺點。並非是越高越好這種單純的東西。玩者要好好控制哥斯拉的鬥爭本能，否則，在打倒六大怪獸之前，瘋狂的哥斯拉已足以把日本破壞了…。

↑→不能適當地提高鬥爭本能是不可能勝利的。提高鬥爭本能是勝利的必要條件。

在哥斯拉前出現的怪獸們

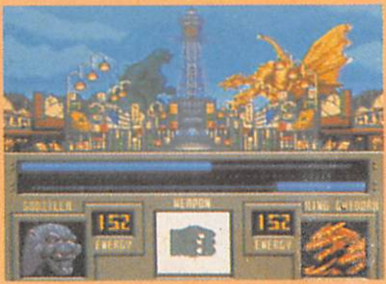
在這遊戲中，不斷有一些實力及得上哥斯拉的大怪獸登場。首先是電影中熟悉的三頭龍、植物怪。跟着是在明年電影版中登場的新機械哥斯拉及機械三頭龍。這些怪物全部都是被謎之外星人操縱着，正在日本各地進行破壞。但是，一旦哥斯拉接近，互相的鬥爭本能便會呼應，開始進行生死決鬥。哥斯拉和大怪獸的戰鬥，是這遊戲最有瞄頭的地方。迫力的動作下，照計每隻怪獸都能給你電影以上的臨場感。特別是第6隻的新怪獸巴卡，更是只能在這遊戲看到的幻之怪獸。牠的動作相信會很受人注目。

↑巴杜拉的幼虫。眞希望能在牠成爲成虫之前先打倒牠…。

↑機械三頭龍。集合了三頭龍和機械哥斯拉優點的强敵。

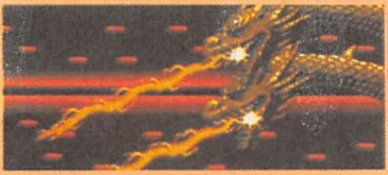
↑從眼睛發射光線的機械哥斯拉。是哥斯拉的最大勁敵。

VS三頭龍



在日本登陸的哥斯拉，最初遇上的怪獸是這三頭龍。相遇的地方可以是大阪、大阪灣、大廈街、通天閣或大阪城等大阪任何一處，這要由玩者決定了。盡可能還是選擇建築物林立的地方吧，那裏打起來應該會比較精彩。

至於戰鬥方面，應該會是哥斯拉的放射能火炎VS三頭龍的光線攻擊。雖然近身戰鬥是哥斯拉最擅長的，但到底會否這麼順利呢？



↑由於光線會分別從3個頭發射，直接計算也有3倍威力！同時也要注意射程很長。

↑哥斯拉必殺的「尾巴攻擊」！但對於有一對翼，能飛上天空的三頭龍，還能否行得通呢……？

VS新機械哥斯拉

哥斯拉下一個對手，是他宿命之勁敵機械哥斯拉。而且這還不只是機械哥斯拉，更是預定明年公映的「哥斯拉VS機械哥斯拉」中出現的新機械哥斯拉！這是敵人爲打倒哥斯拉，把力量、速度都計算好來製作的戰鬥機械。要超越它的話，只有靠哥斯拉那異乎尋常的鬥爭本能！是機械哥斯拉的計算勝利？還是哥斯拉的野性勝利！？但可以肯定這會是一場激烈的戰鬥！

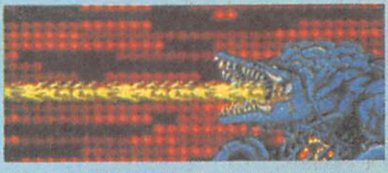
↑這是舊機械哥斯拉。機械哥斯拉由於有很多從遠距離攻擊的方法，要和它作近身戰！

↑機械哥斯拉的攻擊有很多變化。這是由腹部發射的飛彈。除此之外也有手指飛彈和護盾等。

VS植物怪

令哥斯拉可受人控制的博士，被謎之敵人捉去了！爲了救那位博士，向東前進的哥斯拉又遇上了新的强敵。是植物怪獸植物怪！把植物細胞以人爲變化製作的植物怪，是比哥斯拉巨大數倍的敵人。若被這傢伙撞中，就算是哥斯拉亦不可能完全沒有事的。若鬥爭本能不高，和電影相反的結果便可能出現在你眼前！

↑植物怪雖然有手，卻有長長的觸手。就算是哥斯拉亦要注意這些觸手。



↑但若是只留意觸手的話，主體便會作樹液攻擊。到底要怎樣才好……。

跟着，謎之新怪獸是！？

在最後版面登場的新怪獸巴卡，是「巴卡VS莫斯拉」這幻之電影中登場的怪獸。對巴卡有特別興趣的「哥斯拉之父」田中友幸先生，讓負責巴卡和新哥斯拉的吉田稔先生作了今次的新設計。巴卡的詳細資料雖然現時仍未清楚，但肯定是會擁有着超越過往任何怪獸的强大力量。到底牠和哥斯拉決戰的結果會如何呢？

續報！

目標是成為千両高手！

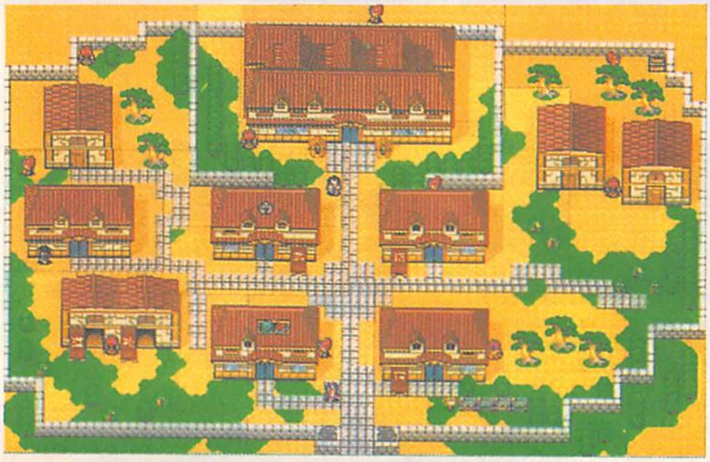
歌舞伎戰士 KABUKE ROCKS

由ATLUS＋RED＋氐神一番這强力組合送給大家的Q版SF傳統藝能RPG（眞長！）今次是第2次介紹。除了最新情報外，也會為大家帶來主要製作人員的訪問，一起來看遊戲的核心部份！

SFC	ATLUS	價格未定	發售日未定	RPG	12M	B

畫面照片相繼到手！這就是歌舞伎世界！

1 開始地點「伊斯莫花鎮」



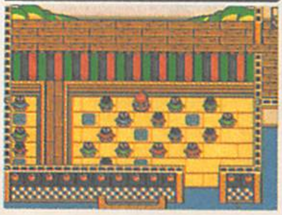
左方的地圖，是整個遊戲開始地點「惑星伊斯莫」的花鎮。這也是主角助六和青梅竹馬的瑪姬的故鄉。

雖然是最初的鎮，但大家都可看到是個相當有規模的大都市。從武器店、防具店等基本店以至地藏壽司連鎖店花鎮支店（中央南部的壽司店）都有，可買到的東西可算是非常充實了。

另外，在中央北部的一座巨大建築物叫芝居小屋。裏面會是演奏着最新流行的歌芝居嗎……？

→圖版上的花鎮。位於惑星伊斯莫的東南部。

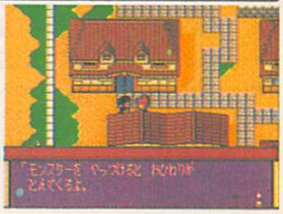
舞台



↑芝居小屋內是這種樣子的。但舞台的幕並沒有拉上。到底這裏會發生什麼事呢？

鎮內的人

↑鎮上人們的服裝被稱為時代劇風格。就像中國人看見古裝打扮的人般。

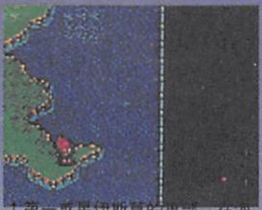


↑因為是最初的鎮，可聽到不少基本情報。不過，其中也有重要的伏線…。

地藏伯伯

↑地藏伯伯會於遊戲內各處幫助助六等人。他們各自的任務，分別是轉移（紅地藏），提示（黃），記錄（藍），回復（綠）及脫出迷宮（粉紅）。

2 連達哥惑星羣？



↑第一惑星伊斯莫的東部，在海的前方是世界的盡頭，再走下去便是宇宙了。

←伊斯莫南端亦能看見宇宙，惑星的橫切面有一種機械的感覺…。

「歌舞伎戰士」的舞台，是一個由7個惑星組成，稱爲「連達哥惑星羣」的星系。各惑星並非像地球般是球形，而是像一塊板的平面形狀。因此，若向着同一方向不斷走，是會碰到世界邊沿的。

↑這個是第2惑星艾華。以後的惑星順序分別是基湖、希洛古尼、艾索、姆芝、奧多。每個惑星上地圖都有不同的氣氛。

3 故事是全18話。充滿了古怪的事件！

各話的開場時，會有這樣子的標題表示。

←人物的狀態畫面。等級表示是「×両役者」。以夢想的千両役者爲目標，不斷戰鬥。

至於關心的遊戲故事方面，是全18話構成。當然，每一話都不是獨立的東西，而是連續地構成一個故事的。把舞台連達哥惑星羣的7個惑星逐一完成後，便向着最後目的地（？）奧多前進。當然，在每個惑星上，都會準備了2～3話故事的。

另外，爲這故事添色彩的事件數量亦很大。從搞笑的到嚴肅的，令玩者能徹底地玩過夠。

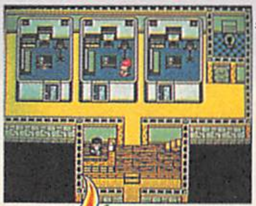
氏神一番

←負責作曲的氏神一番，在遊戲內也有登場。

跌倒了！

←搞笑有時要付出代價的

卡拉OK BOX



←在卡拉OK BOX內，可學會新的歌武器。

聖堂

←鎮中爲何會有教堂的呢？

4 新人物亦相繼公開！

遊戲的登場人物方面，最初會是助六、瑪姬及弁慶3人，但他們當然只是登場人物的其中一部份了。敵我雙方都不斷會有充滿個性的面孔出現。

●這5人除了甚五郎以外都會成爲隊伍成員。除他們之外還會有更多同伴登場。

阿七

→外表是美女，事實上是位旦角…

←擅長火系歌武器的少女

藤娘

↓助六的手下。擁有從敵人身上偸去道具的能力。

甚五郎

←發明家。以樂屋船等機械支援助六們。

城吉

←眞名「子角次郎吉」，義賊。但是助六的好對手，會成爲同伴的。

村彌

性感四天王

◀灼熱之炎

◀黃泉之風

在敵人方面，變化也是很豐富的。今次要介紹的，是被世人稱爲性感4天王的4名姊姊。她要向世人展示自己的實力，同時也是第2惑星的中首腦。

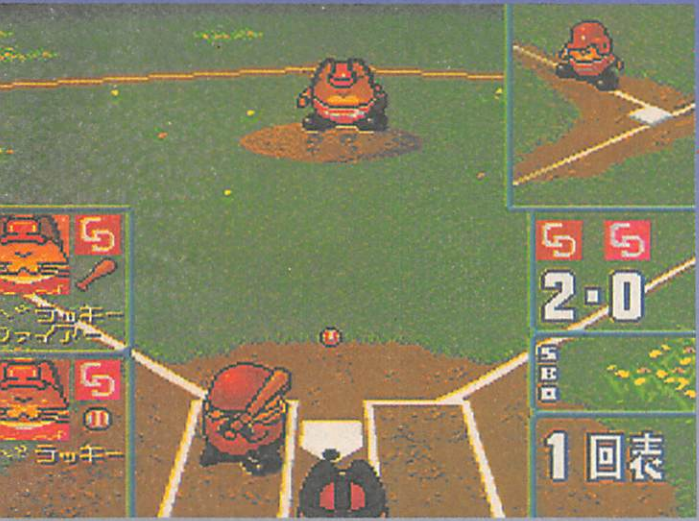
她們各人就像自己的名字般，擅長着炎系、風系、冰系和雷系的歌武器。

◀漆黑之雷

▶青蛾之冰

但她們不單外表令人開心，實力似乎亦很不錯…。

緊急速報



這一個並非普通東西！

可口可樂 動物棒球

一班可愛的動物竟然打起棒球來了！你感受到這種激烈嗎？

SFC	IMAGINEER-ZOOM	9800日元	10月29日發售	SPG	16M

一班動物們的熱血棒球故事!!

眞實時間式·SLG的著名公司IMAGINEER現時全力製作中的，是這個「可口可樂·動物棒球」！遊戲中登場的，都是些可愛的動物。主角隊伍的制服上更印有可口可樂的標誌。喜歡貓，喜歡棒球的人，都要留意這遊戲了！

出場隊伍

可口可樂小貓

容易使用
但漏洞多

主角所在的隊伍。雖然很易用，但很易會出錯。

月之輪五郎

以强大的
力量GO

力量很大，但技巧就較差。所以不太擅長守備。

忍者雞

速度第一的
忍者軍團

有忍者般的速度，但打擊力稍差。

白兎隊

地上最强
白兎們

有自傲快腳的白
隊。可說是8隊中最
的。

小狗隊

平均型的
安全型

雖然是最平均的隊，但缺點是欠缺趣味性。

猿猴隊

魅力是
强大的力量

有超强打力的隊伍，只會不斷的打。

大象隊

泥地賽亦可
體力型隊伍

以充實的投手力和無盡的體力爲優點。有安定的實力。

大熊隊

一班愉快
動物

好像什麼都不清
隊伍，但說不定隱藏了
高實力。

球場亦很獨特

球場全部共5個。有些球場間中會被砂風暴吹襲，雖然是有點勉强，但卻令比賽更清楚。特別在對戰時，選那一個球場也會成爲重要因素之一！

	人生之丘森林球場	密林球場	東京圓頂球場	文明遺跡球場	謎之球場
長度	85M	91M	102M	92M	85M
闊度	106M	115M	115M	120M	120M

遊戲的玩法有這些！

刺激正式獨立戰

是最普通而且易玩的模式。只要從全部8隊中選出喜歡的隊伍後，馬上便能開始比賽。就如「獨立戰」的名字般，比賽只有一場。每比賽一場，隊伍的戰力數值都會提高少許。使用比賽結束後出現的PASSWORD，可再度進行獨立戰，也可把隊伍戰力提高很多後向錦標賽挑戰，玩法是很自由的。而且還不只這樣！把PASSWORD帶到朋友家中，還可用來對戰。這些設計眞令人佩服。

↑大肥貓站在擊球區內跳起舞來。看來他很輕鬆。

↑這是擊球手的必殺技「打法」。球棒會變成一隻猫手，打中了便會變成全壘打。

→回到本壘的瞬間。得分的一方露出開心的表情。

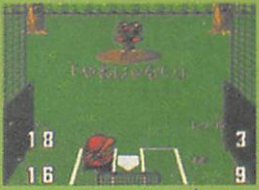
在特訓模式中流下青春的血汗！

這特訓模式是提高隊伍打擊力和守備力的特別模式。打擊力可在擊球中心作打擊練習，守備力可由鬼教練作接球特訓來訓練。實力不是一下子得來的。

←打擊特訓模式。要打變化球和快球。

←守備特訓模式。眼中染滿了夕陽的紅色！

→快速球。在低等級時較輕鬆。



→變化球。彎彎曲曲的。

←若接不住來球，會被教練嚴厲的責備。

這就是傳聞中的獅子教練！他背着夕陽登場，爲了學生進行着嚴格的訓練！

也有這樣的模式可玩！

剩下的模式還有2個。是「燃燒火炎明星紅白戰」和「戲劇式淘汰戰」。紅白戰是從8隊中把選手分成4隊，隨意選出選手來戰鬥的模式。至於淘汰戰是要和自己隊伍以外的7隊對決，再向謎之最强隊伍挑戰，的確是充滿戲劇性的模式。在比賽之間加插特訓的做法，令人感到有點像「巨人之星」的情節呢！總之，兩邊都是超激烈的！

←這是主角大肥貓的草稿。特別刊出來讓大家看看。

指輪物語第一話

SFC | LOGIC | 價格未定 | 發售日未定 | 16M | B | RPG

在美國推出了IBM-PC版，INTERPLAY社的「指輪物語」，把IBM-PC版的256色畫面忠實再現之下，移到SFC了！而且，在今次的移植中，除了故事和事件外，戰鬥方式與怪物設計等都爲了迎合日本用家而作了大幅度的變更。

小說「指輪物語」的魅力可充份感受！

遊戲的主線故事，是把原作的小說「指輪物語」忠實再現。另外，也有新創作的分支故事，令玩者能經歷多姿多彩的故事。另外，這遊戲最大的特徵，是「多隊伍系統」和「力之說話系統」這2處。主要都是爲了令遊戲更有趣而設計的系統。畫面是俯視型，戰鬥是3D的眞實時間式戰鬥。遊戲的故事是屬於完成任務型。相比於戰鬥的升級，重點會放在完成考驗時的成長。

→畫面採用了俯視型。建築物等看起來都是立體的。

←在地底等黑暗地方前進時，視界會變小。

多隊伍系統

玩者可把隊伍分割，製作出一些分支隊伍。製作出來的分支隊伍，可以和主隊伍做着不同的工作。這個機能的用法有4種，分別是「成爲誘餌引開敵人」，「合力解開一個隊伍解決不了的陷阱」，「若小人族成爲分支隊伍的隊長時，可回避着戰鬥只進行調查，作『忍者』般的行動」及「派遣來作交易」。

→隊伍分割前的人數是4人。戰鬥中當然希望是越多人越好了。

←把隊伍分割後，分支隊伍可獨立行動。

力之說話系統

這裏所說的「力之說話」，有時需要有妖精的合作，有時是使用魔法的咒文，有時是用來看出道具本來面目的關鍵語，並不限於一種機能。另外，若配合多個說話，可以發揮更强大的效果。

在遊戲的前半中，得到「力之說話」及學會用法相信會成爲最大目的。另外，在「力之說話」中，隱藏了很多方便的祕技。

→就是在黑暗的地方中，只要有照明魔法便不要緊了！

←就是碰上大量敵人時，只要有强力的攻擊魔法便不用怕了！

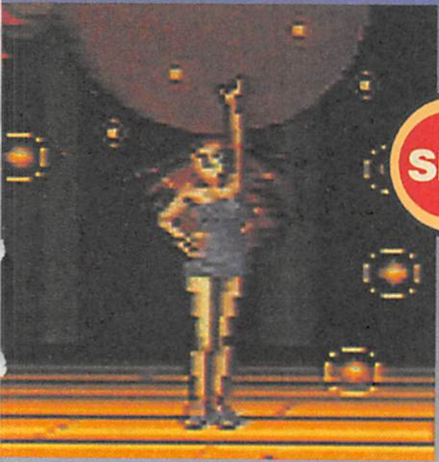
一集完結的分支故事

「指輪物語」的故事構成，是以主線故事爲首，再加插一些分支故事出來。另外，這些分支的故事不同於主線，它們本身已經是一個完整的故事了。由於有一些是含有鬥智成份，不動動腦筋是難以繼續玩下去的

↑因爲是1集完結，應可體驗到高密度的劇情。

在魔域地圖上來去自如！

在故事中到過一次的地方會記憶到廣域地圖，可在地圖上作瞬間移動。



GS美神

SFC | BANDAI | 8800日元 | 預定9月下旬 | 8 M | ACT

在漫畫雜誌「少年SUNDAY」及動畫同樣大受歡迎的美人除靈師，來到SFC了！找尋着7粒可達成任何願望的傳說寶石，熟悉的人物們在8版中大活躍！充滿着原作者椎名高志先生創新意念的劇情，一個可令所有擁躉滿足的超性感動作遊戲快將完成！

最强的性感除靈師要和各位見面了！

在動漫畫兩種媒體中大受歡迎，TV版更將會在香港播出的「GS美神」，會在SFC出現了！有一天，美神得到了一具「艾基絲女神像」。這個是能讓集齊7粒寶石的人達成願望的傳說之像。遊戲就是從這裏開始了。收集隱藏在8版中的7粒寶石，是成爲了美神的閣下要做的事。對於阻着去路的恐怖敵人，就以必殺的神通棍讓它們昇天吧！而且，在遊戲中似乎美神也有可能會變成小孩子的。

性感！？

←使用道具「鈎護身符」會有一個鈎出現　在跳躍也去不到的地方，可把神通棍勾上去

←美神的武器「神通棍」由直接攻擊到遠距離攻擊都可運用，是可靠的拍檔　你能純熟運用它嗎？

變態！？

版面之間的樂趣

在版面之間，準備了不少美神與御絹等人物進行的對話片段。爲了能把人物的魅力表現至極限，採用了能把表情與全身動作同時表現的「TWIN・VISUAL・DEMO」方式。除了右圖照片的表情大特寫外，也有Q版人物活動，讓大家看到二人的表情。這部份也是值得期待的！

笑容

僵硬

與奇怪的首腦對決！

雖然戰鬥完全是時間掌握的問題，但若是不會使用組合技，要完成遊戲是很難的。只有在戰鬥中磨練技巧了。加油吧！

在8個版面中，各有一些看起來古古怪怪的首腦在等待着美神。如果只像普通版面般只靠一支神通棍來對抗，未免是太辛苦了。在棍的攻擊外，再以必殺技分勝負！

MASTERS 澳洲高爾夫球2

SFC　SLG

T&E SOFT	9900日元	9月22日發售	12M	B

3D高爾夫球的傑作「澳洲高爾夫」回來了！你能否克服4日間的死鬥，奪取MASTER之名…。

充滿臨場感的3D高爾夫

「2」代中最大的變更點，是追加了MASTERS模式。和只有最終日的「Ｉ」不同，玩者要克服包括預選在內的全4日才可。當然，成績不好是會在預選中被淘汰的，所以絕不能大意。而且因爲是和實際的MASTERS一樣，連一起作賽的玩者也會登場，玩起來會充滿緊張感。另外，亦準備了隊伍戰等各種對戰模式，想和朋友激戰的人亦很適合。

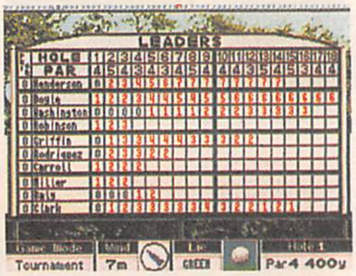
●首先是鍛練！

MASTERS賽是很嚴格的。只是一次失誤便可能已經取了你的性命。所以在這種MASTER賽中，是不能說有一些不擅長的賽道的。對於一些怎也玩不好的賽道，閣下便只有多加練習。在可玩到希望一試球洞的「練習模式」中，不斷重復地練習。相信最少也要練至手指皮也磨損了才有收獲。MASTERS模式不是單靠幸福就能稱霸的。

●在錦標賽一試身手！

如果覺得一開始便玩MASTERS賽是有點過份的人，也可以玩和「Ｉ」、相同的錦標模式（只有18球洞）。除了不會在預選落敗外，球道和MASTERS是不變的。另外，和練習模式不同，今次會有觀衆在場，若打了好球時，會受到打手和歡呼聲。而且，若那一球打得不好時，也會有「噢～」的嘆息聲。充滿了臨場感。

↑打進水池的人是不可能有優勝機會的！



↑首先要讓名字在這裏出現，挑戰MASTERS賽是以後的事。

跟着是MASTERS！

能參加職業選手雲集的MASTERS賽，本身已是一種榮耀。不過，單是參加是不會滿足的。參加了的意義就像奧林匹克一樣。參加了便要以優勝爲目標。如果只是不在預賽中淘汰，是不可能有稱霸MASTERS賽的一天的！

↑第一天終於來到。專心比賽吧！

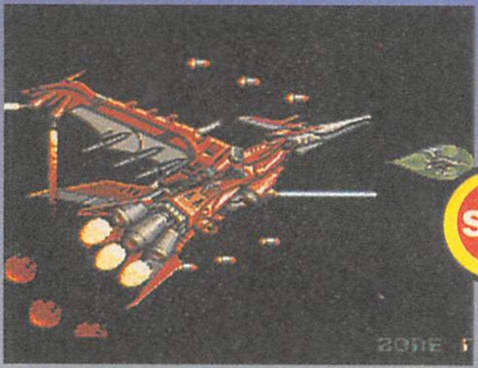
爭取光榮!!

大迫力3D

這系列最大的魅力無可否認是那3D。草地的地伏及TV畫面般的擊球場面等，都有令人感動的立體感！

而且今次更加入多種新機能，如大迫力的逆視點模式（從草地那方看球彈飛的軌跡），以及超級擊球（時間掌握超難）等，能感受更多姿多彩的3D！

MASTERS：每年4月第2個星期在美國南部進行的高爾夫大賽。是現時4項大賽中最受人注目的大會。



SFC

DARIUS FORCE

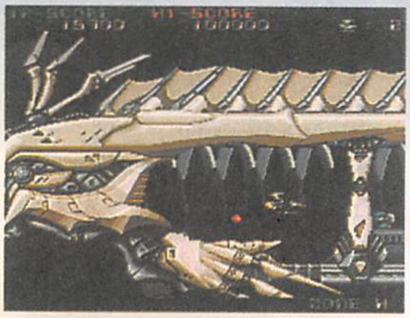
STG

TAITO	8800日元	9月24日發售	8 M	—

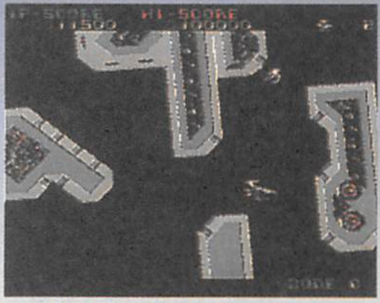
最近，正經的射擊遊戲越來越少，就是以搞笑爲號召的也不多，就像這類型已經消失了般…是DARIUS出動的時候了。

不適合軟弱者的正統派硬派射擊遊戲

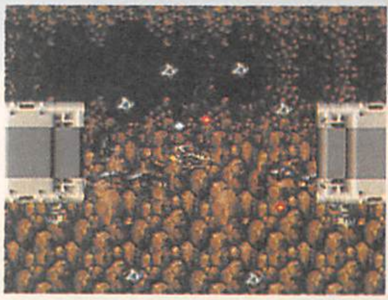
曾令射擊遊戲迷瘋狂的傑作「DARIUS」，最新版本將會在SFC中發售！前作以上的華麗畫面和大迫力的音樂都一定能吸引你的！而且，各版中出現的首腦，都有着普通射擊遊戲最後首腦般的水準。除了攻擊方法和動作外，登場方法和被幹掉時的效果都經過不斷改善，不可和那些只是身型較大的首腦相提並論。另外，主角機銀鷹號有着最高14階段的强化。成爲最强等級時，銀鷹號壓倒性的破壞力令人超暢快！活用了一人專用的特點。而這「DARIUS FORCE」的最大魅力，當然是「射擊遊戲的樂趣！」。最近的RPG和模擬遊戲的種類都越來越豐富，但這個「DARIUS FORCE」則希望能再一次證實基礎的趣味。當然，遊戲是有EASY模式的，不擅長射擊遊戲的人亦不用擔心。



↑在STAGEH登場，DARIUS史上最大的戰船。全長足足有6畫面那麼多。



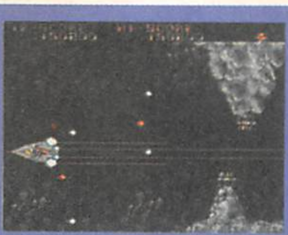
↑STAGE「C」和「J」，竟然會全個畫面回轉！



↑並非只有橫向卷軸。也有縱方向的强制卷軸的。

舊作迷也可安心

對於那些玩DARIUS玩得太多，腦海中只有舊作的人亦可以安心。在今次的DARIUS FORCE中，準備了3種可配合你喜好的主角機。由於其中的Ⅰ型像「DARIUS」的强化，Ⅱ型像「DARIUS Ⅱ」，舊作迷亦可以安心。



↑Ⅲ型的强化方式，完全是今次新創作的。

↑成長後可射出燃燒彈，Ⅱ型的愛機銀鷹號。

自己的路是由自己決定的

遊戲版面全部共15版。全部是基於達爾文的進化論來構成的。由微生物開始，首腦會因版面的前進程度來進化。這進化到最後的究極首腦到底會是？如何進行這些版面，完全是由閣下決定的。因爲不同的進行方法會有不同的結局，找出你最滿意的結局出來吧。

↑選擇「E」或「F」，首腦也會不同。你會選擇和那一方戰鬥呢？

超級UNO

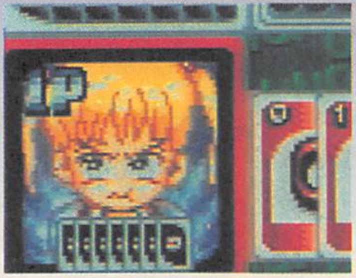
SFC | TOMY | 8500日元 | 預定11月發售 | 8 M | ETC

「UNO」這種紙牌遊戲，在保持了實戰的興奮後將會在SFC推出。不過，SFC版的「超級UNO」，並非只有和實物相近的樂趣爲魅力的！也有SFC版獨有的「輪盤版UNO」，令人不得不買來玩。這個一流紙牌作品的SFC化，現在起要開始留意了。

「UNO」的興奮可在SFC中感受到了！

有超激烈的對戰，趣味性NO・1的紙牌遊戲「UNO」，終於要登陸SFC界了！一般的紙牌遊戲都必需要有朋友在一起才可以玩，但因爲SFC化，就算只得閣下一人亦可激戰一番。當然，若和朋友一起對戰，興奮度是會提高很多的！

←遊戲剛開始時，大家還是充滿笑容的。



←在遊戲的進行途中，人物的表現會有所改變。

玩法有3種。每一種都是那麼好玩的！

輪盤模式

要指出SFC版「超級UNO」有何不同，便是可以作這種「輪盤」遊戲。用這個來改變一下心情或許會很不錯。

拍擋模式

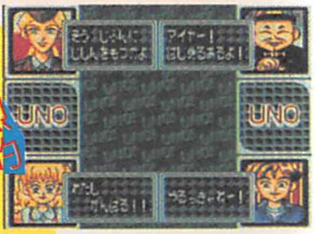
選出拍擋來作隊伍式戰鬥！這模式中，除伍合作是很重要的。只要2人合力，便沒有什麼要怕了！

瘋狂模式

玩者最多可達2人。可作包括電腦在內最多6人的對戰。始終，「UNO」是越多人玩越有趣的！

雖然規則簡單，但有很多戰略的要素，爲得到高分數是要冒很大風險的。不過，這種刺激令它成爲有趣的紙牌遊戲。最近這遊戲更比「樸克牌」更好賣……

超激烈的遊戲要開始了!!



↑終於開始遊戲了！不要一開始便把氣氛弄得太緊張了。

→首先是決定多少人玩。包括電腦在內，最多可6人同時玩。

←選擇自己操縱的人物。選擇太多反而令人難以決定。

在那個世界中玩呢？

在「輪盤模式」中，可從4個世界中選擇出進行遊戲的地方。根據選擇了的世界，地圖、事件及人物也會改變，會因此變成4倍的樂趣！？

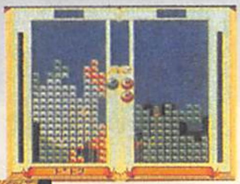
俄羅斯方塊武鬥外傳

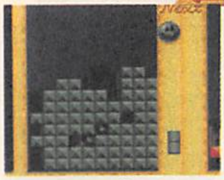
SFC | BPS | 價格未定 | 發售日未定 | 容量未定 | 一 | A·PZG

成爲了動作鬥智遊戲先驅的「俄羅斯方塊」，在重新包裝之下再次推出了。系列最新作的「俄羅斯方塊武鬥外傳」，就正如那個像ACT的名字般。充滿着個性的人物及華麗的招式，是個對戰專用的「格鬥俄羅斯」。使用自己喜歡的人物，成爲「俄羅斯方塊」的最强武鬥家！

童話式人物的激烈對戰

這個「俄羅斯方塊武鬥外傳」，完全是個對戰型遊戲。但是，卻增加了可選擇主角人物及爭奪方塊等新要素。1P模式是淘汰賽，把其它7人戰勝後，也會有CPU獨有的人物登場。





↑消去的行數可轉送到對手那裏，這和以往的對戰一樣。

←使用中央的方塊。爭奪方塊也是戰略之一。

有個性的人物們

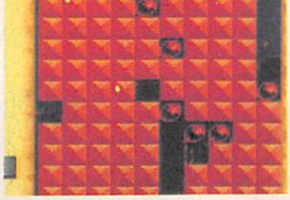
玩者有8名人物可以使用。不單只外表獨特，他們每人都有多種招式可用。

自己的有利是敵人的不利。用大技決勝負！

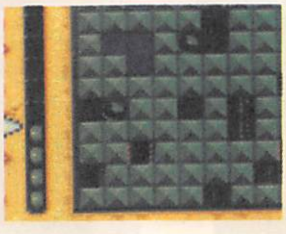
「俄羅斯方塊武鬥外傳」和元祖「俄羅斯方塊」不同，目的是要讓對手的方塊堆到頂。因此，除了消去自己的方塊外，使用人物獨特的技巧也是很重要的。

方塊之中有一些圓形的「水晶」，和方塊一起消去時便能收集它們。使用這些水晶，便能使用人物擁有的招式

招式中有些可把自己的方塊大量消去，也有令對方的方塊不能回轉的，種類達30種以上。



←水晶分佈了在方塊之間。



→消去了的水晶，會累積在畫面旁邊。

這些是「招式」一部份

←令人不能消去方塊的强力招式

↓這一招可令出招時的方塊連續出現10次

↑這一招可令自己的方塊下降5層。

今個秋天，最受注目的作品是這個了！

杜尼哥之大冒險 ~不可思議之迷宮~

RPG 12M

■CHUNSOFT■預定9月19日發售■9600日元■電池記憶

發售日決定了是9月19日的星期日，正向着這目標加緊製作的「杜尼哥之大冒險～不可思議之迷宮～」。

在上期，我們已爲大家簡略介紹過這遊戲，大家相信亦已經知道這遊戲的氣氛吧。

今次我們會以大家最關心的戰鬥場面爲中心，介紹一些手上的新情報。請慢慢欣賞吧。

公開大家久等了的戰鬥場面

←雖然弓箭很大，但由杜尼哥使用並不會有這種感覺。

→中箭時的表情非常可愛。一箭射中對手後，馬上被彈開了。

用劍

攻擊最基本的方法當然是用劍了。

到底杜尼哥也是位武器商人，劍技是相當不俗的。如下圖般裝備了劍後，畫面亦馬上會看到是裝備了劍。而且這劍相信亦會有不同種類。當然，若要用劍攻擊，必需接近了敵人才可斬下去的。因爲戰鬥會採用回合制，不需連續按掣來揮劍了，眞好。

和弓

武器有很多種類，杜尼哥除了劍外，亦能用弓來攻擊的。雖然看見他的大肚腩後，不禁令人懷疑會否阻着他拉弓，但他的確是能裝備弓箭的。弓箭可在回避敵人攻擊的同時，向較遠處的怪物攻擊。相信等級提高後更能令命中率上昇。把箭射向敵人以至射中時的感覺都是很好的。似乎弓箭也會有不同的種類。

↑戰鬥吧杜尼哥！家裏還有可愛的孩子及妻子在等着你的。不過，他看起來的確並非太利害…

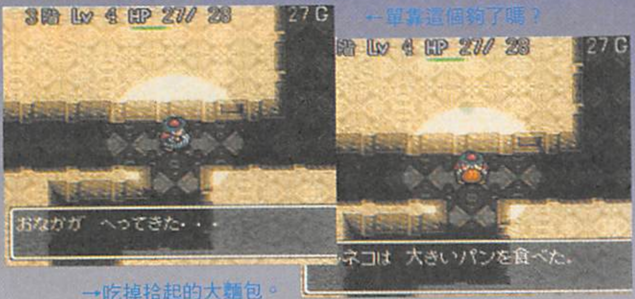
HP是會自然地回復的

→拿出藥草飲下（？）的杜尼哥…

若只有數字看時，可能會很難知道HP被對方減少了多少，但這遊戲因爲在畫面上表示了HP指標而能一目了然。若在戰鬥中受了損傷，在沒有敵人的地方走走便會慢慢回復HP。

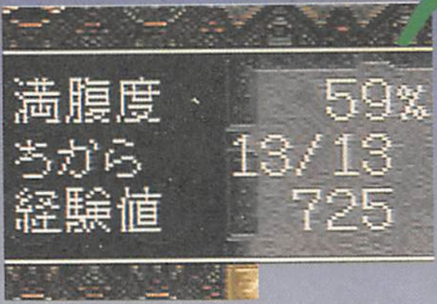
另外，在HP大量被降低時，可用藥草來回復。杜尼哥會取出藥草吃掉它。那種吃的動作很可愛。

戰鬥會令主角肚餓……！？



←單靠這個夠了嗎？

→吃掉拾起的大麵包。



注意這裏！

這遊戲中有一種稱爲「滿腹度」的東西，當肚餓時，這滿腹度便會下降。雖然只要吃過東西便能回復，但這會帶來什麼影響呢？

熟悉的怪物仍然健在！

這遊戲會有很多DQ中熟悉的怪物登場。今次先來介紹以下的5隻怪物。唔，全部都是些熟悉的面孔。不過，亦不要只顧着看他們，被他們幹掉才可。這些怪物們到底會讓我們看到怎樣的攻擊方法和魔法呢？還有，其他怪物又會是什麼樣子的呢！？

大蝙蝠

大頭雞

史萊姆

↑史萊姆向杜尼哥襲擊。以往只有想像的身撞攻擊方法，現在親眼看到了。會否很痛的呢？

箭鼠人

奇美拉

杜尼哥仍不忘工作

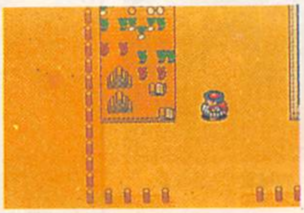
←放置了各種武器，今天也是在等待客人的光臨。

→看吧，店子的規模越來越大了。

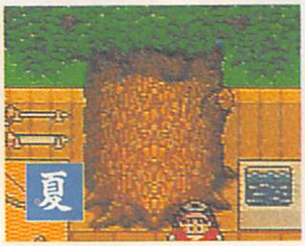
杜尼哥的正職是武器商人。冒險只是他工作的一部份吧。有玩過DQⅣ的人，相信已經很清楚杜尼哥是非常熱心於做生意的。他似乎是以冒險中得到的錢令店子越來越大的。相信在某些事件完成後，房間數目便會增加，庭院亦會變大。連放在店內的商品數目亦必定會有所增加。

這裏還有另一件事。請各位留意一下背景吧。庭院和樹木是會從春到秋按季節而變色的。怎樣了，改變的並非只是商店的大小吧。眞是相當細心的效果。

下次我們會繼續爲大家送上最新情報的，不要錯過了。



↑庭院變大了。那是片小菜田嗎？



世界英雄

ACT　16M

■SUNSOFT■8月12日發售■9800日元

令人興奮的對戰模式！

在對戰模式中作不同的人物組合

在NEO・GEO大受歡迎的格鬥動作遊戲「世界英雄」於超任登場了。雖然基本上會和NEO・GEO版樣，會以按掣的時間來決定攻擊的方式，但超任版中會再追加2按掣型，可用不同的掣來進行政擊的操作。

另外，除了準備了普通和死亡擂台模式外，每種模式都可作對戰。另外，由於1P和2P方面都能分別設定難易度，初玩的人亦一樣可玩得很刺激。

↑從8名人物中選出一人。也可用同一人物對戰。

↓對戰版面會對應各人的出身地。有各種風景看。

模式1 ▶ 伊賀忍者 VS 風魔忍者

由於雙方都是同一年齡、國籍和職業，動作和出必殺技的方法都是相同的。這種人物的對戰，可利用難易度的設定作各種改變。就是同一招做成的損傷也會有不同。

忍者之間的宿命對決

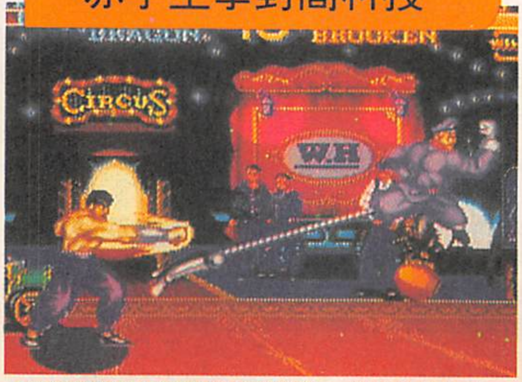
↓伊賀忍者的光輪渦斬和風魔忍者的風輪華斬快要相遇了。兩人都不愧是忍者，有着敏捷的身手。戰鬥要在空中進行了。

↑伊賀忍者的烈光斬和風魔忍者的烈風斬同時使出，大家互相抵消了。留意對手的動作，不要錯失任何機會。

模式2 ▶ 李小龍 VS 機械軍人

中國最强的格鬥家「李小龍」，與全身都經過改造的人造人「機械軍人」的戰鬥。相對於李小龍使用百裂拳及飛龍踢，機械軍人使用的是飛彈或電擊等高科技招式。

赤手空拳對高科技



↑連按拳掣的李小龍向着機械的身體迫近。機械軍人本身已經是一件凶器了。

必殺技大公開

伊賀忍者

烈光斬	↓→十拳 必刀的氣像飛標般放出。和對手遠離時收效很大。
忍法光輪渦斬	↓左下←十拳 身體向4方向伸展，同時令身體回轉，令全身成爲一件武器。

風魔忍者

烈風斬	↓→十拳 以超音速揮動妖刀，放出劍氣的招式。
忍法風輪華斬	↓左下←十拳 把全身高速回轉引起龍卷風，向對手衝過去的招式。

李小龍

百烈拳	連按拳掣 以接近音速的速度連續出拳。令對手沒有時間出招。
飛龍踢	←→十腳 由身體放出龍的氣，利害的跳踢。令對手受很大損傷。

機械軍人

榴彈發射器	←儲氣→十拳 除下自己的手腕，把裝在裏面的飛彈發射。
閃電手	連按拳掣。 從指尖放出100萬伏特電流令對手觸電。接近時很有效。

模式3 ▶ 霸王 VS 摔角王

兩具强壯身軀的激鬥

↑兩個都是大隻佬，打起來特別有迫力。

耐性是普通人100倍的蒙古「霸王」與不斷在尋求强者的美國摔角手「摔角王」的對決。雙方都是超級大隻佬。可怕的破壞力要相遇了。

模式4 ▶ 珍妮 VS 魔法使

劍術對魔法之戰鬥

↓魔法使那隻怪手必需多加注意。在對方走近前，珍妮以閃光劍先發制人。

↑珍妮的鬥氣鳥和魔法使的火球同時放出後會跟着抵消。看對手的動作來出招。

以聖劍為武器的美女劍士「珍妮」與穿着長裙的「魔法使」之戰。珍妮用她的劍從遠處攻擊。另一方面，魔法使用那隻突然變大的手攻過來。

必殺技大公開

霸王

招式	操作／說明
蒙虎覇極道	←儲氣→＋拳 把裝在護肩上的必殺武器突出的同時撞向對手。
鬥氣爆破	↓儲氣↑＋腳 把全身的氣集中在單手，再把氣打向地面令它爆發。

摔角王

招式	操作／說明
前衝臂	←儲氣→＋拳 猛烈地衝向對手作單臂打。有效利用巨大身型的招式。
旋轉摔	十字掣轉一圈＋拳 捉住對手的狀態中跳起，令對手落地時更傷。

珍妮

招式	操作／說明
鬥氣鳥	←儲氣→＋拳 從珍妮的聖劍放出火鳥般的鬥氣打向對手。
閃光劍	↓儲氣→＋腳 把聖劍變形，從意想不到的距離外斬上去。

魔法使

招式	操作／說明
火球	↓→右下＋拳 在手腕集中火之精靈，向對手發射。在半空時一樣可以使用。
回轉裙	↓左下←＋腳 回轉身體，利用離心力在裙子回復水平前切向對手。

充滿了過激裝置的死亡擂台模式

若在遊戲開始時選擇死亡擂台，會在超過激的版面中戰鬥。死亡擂台全部共有9個，可在地圖上自由選擇。這些版面中，有些的繩索是燃燒着的，有些通了高壓電流。有些擂台上放了油或地雷，更有些是在牆上裝了尖刺。由於碰上這些東西是會受傷的，操作人物時要更加細心。

地雷死亡擂台

電擊死亡擂台

滑油死亡擂台

火炎死亡擂台

針板死亡擂台

地雷＋電擊

地雷＋針板

電擊＋滑油

機械人的方向會影響戰鬥勝敗的新感覺SLG！

LAST SHOT最後一擊

SLG
8M

■SAMMY■預定10月22日發售■9500日元■PASSWORD■對應滑鼠

以6架機械人來執行任務

「LAST SHOT最後一擊」是一個像動畫片內人型機械人的戰鬥爲題材的模擬遊戲。玩者操縱着6架機械人，執行着各種任務，如防衛重要據點，護衛運輸隊，侵入敵據點進行破壞工作後脫出等。戰鬥是以部隊爲單位進行，首先是己方第一小隊的1號機→2號機→3號機，敵機械人輸入指令，然後是己方第2小隊的1號機→2號機……就是這樣的進行着。

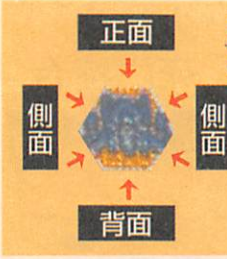
↑最初的工作是在作戰畫面中聽清楚任務　第一章是在砂漠地帶的戰鬥。

↑選擇了機械人的種類，帶着的武器及特殊兵器等，6架機械人出發了

考慮着機械人的方向來移動

這遊戲中，需要在移動結束後決定機械人的方向。在6角形的HEX內，各機械人都有6種方向可面對。

各機械人都有着能攻擊前方但不能攻擊後方的攻擊能力，正面比背後較易閃避的回避能力，正面比背面較厚的裝甲，可減低損傷的防衛能力等。有這些仔細的設定，令面對的方向會影響戰鬥。



←由於視界是在前方，所以不論是攻擊、回避或防御方面，正面都是最好的，側面次之，背面最差。

←選擇移動後，可移動範圍會以白方格來表示。

也要考慮障礙物

地圖中的岩石或建築物等障礙物若是在正面時，會阻礙了彈道，沒有辦法向另一方攻擊。

←若障礙物在正面，是不能向另一方的敵人攻擊的。

一些玩者不能操縱的同伴

任務中也會有些是像「第3中隊退路被截斷了，去救出他們吧」之類的東西。這時玩者那方會有些自己不能控制的陣營出現，在同一戰線上作戰。

←玩者不能控制的同伴會由電腦管理着

武器有不同的攻擊範圍

機械人各可帶着3種武器，在攻擊時選擇使用。各武器都設定了可作攻擊的範圍，在選擇武器的同時，畫面上會以白色格子來表示能攻擊的部份。這白色的部份稱爲射界，若有敵人在這裏面便可作攻擊。

一般都是在選擇了射界內敵機械人後會開始戰鬥，向其中一機攻擊，但武器中也有些是能令射界內所有敵人受傷的東西，戰略是會因手上的武器而改變。

一點集中型

←雷射系很多都是這種一點集中型的射界。只能向正前方攻擊。

遠距離攻擊型

←這個是飛彈系。就是途中有障礙物時，亦可越過它到達敵陣。

扇型

←步槍、機槍等普通武器都是這個。近距離的正面全部都覆蓋了。

戰鬪開始!!

←選擇射界內的敵人開始戰鬥。有動畫的效果。

作出反應的攻擊

「LAST SHOT」的戰鬥系統是不能反擊的。所以只有在自己的回合時才能攻擊。不過，卻可察覺敵人的攻擊，在對手要攻擊時失發制人。這可稱爲反應攻擊，除了可選擇武器外，連面對的方向也能改變。

←在被攻擊之前攻擊的反應攻擊。

難以想像的「網球驕娃」遊戲版！

網球驕娃

SPT

8M

■日本TELENET■預定12月發售■價格未定■對應4打線

可作4人的雙人對戰!!

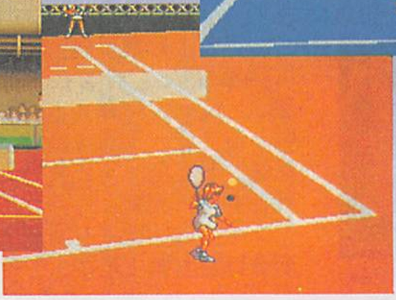
早陣子當電視上播映這動畫時，大家可能會因其質素而毫無興趣，但這作品其實在十多年前，於日本創下了紀錄。故事是講述主角岡廣美把靑春賭在網球上的漫畫。由於亦曾在本港播出，可肯定是會有一定認知度的。說回正題，這個「網球驕娃」會由日本TELENET在超任中推出了。

在故事模式中，玩者會成爲主角岡廣美，與對手不斷比賽中累積經驗値昇級，以求得到更强實力來打倒以後的對手。

這遊戲可使用4打線作最多4人同時玩，亦安裝了DSP IC，是個值得期待的遊戲。

DSP盒帶!!

↑在比賽中勝利可提高了岡廣美的實力。當然，故事也會隨着原作般展開…。



回擊!!

↑因爲安裝了DSP，玩起來的感覺很像眞正的網球。

誰可以成爲宇宙第一的强者「格鬥王」呢？

格鬥王

ACT

16M

■東芝EMI■預定10月下旬發售■9800日元

連空中技亦能連續運用了！

又有一個新的對戰型格鬥動作遊戲登場了。名字是「格鬥王」。在這遊戲中，充滿着一些嶄新的意念。

首先，空中戰便已經是多姿多彩的東西了。小攻擊可作3次，中攻擊可作2次，連必殺技亦可在跳躍中運用。更準備了衝刺取消攻擊的過激連續技。

運用這8名人物多姿多彩的招式，目標是成爲最强戰士！

這些就是8位究極戰士

←擁有成爲最强戰士野心的8名强者。其中只有最强的人才能得到與「西萊」的對戰權。

↑最討厭輸的翔。這是他的必殺技雷擊拳。除此之外也有超神拳、風神腳等招式。

↓自幼認識翔的蘭丸。與翔屬於同一組織內。

↑中國拳法高手陳斯昌。是中國最强的武道家。曾爲求學會最强的武術去了西藏修行。

↓美國陸軍特殊戰略部隊成員艾迪雅。

↓每天要吃過「東甩」才可的志安。

先來看看部份必殺技

國雄今次是在棒球中決勝負了！

熱血高校棒球物語

SPT

12M

■TECHNOS JAPAN■預定秋天發售■9600日元■電池記憶

大家熟悉的熱血高校要在世界規模的棒球大會出場了！

曾向躲避球、足球、曲棍球等各種運動挑戰的國雄，今次會在超任向棒球挑戰！不過，既然有國雄參與，便不會是普通的棒球。一些以往系列中熟悉的對手，都有着必殺打法·必殺投法·必殺走法等多種超過激的必殺技。除此之外還會有裁判公認的强烈一擊，這棒球遊戲到底會發生什麼事呢？

另外，比賽不單只會有現場直播及啦啦隊女孩出現，若能利用可奪去手氣力的「嘲笑聲」及回復精神上損傷的「氣勢」，比賽的過程會有很大改變。

一個以往從未有過的激烈棒球遊戲要出現了！

↑今次大會的主辦人，是籐堂組的總帥。這大會到底有何陰謀呢……。

↑首先是選擇指令，然後是看準時間操作。

←加入了動作SLG的要素來展開比賽。

以耐性向世界——前進！

←當然亦不會失去作爲棒球遊戲應有的遊戲性了。

有遊戲中新創作的韋基利出現！

超時空要塞MACROSS

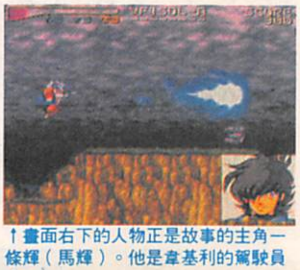
SHT

8M

■ZAMUSE■預定10月中旬發售■8800日元

原作射擊遊戲登場

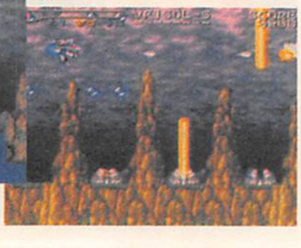
以玲明美這偶像人物爲號召，風靡一時的TV動畫「超時空要塞MACROSS」會在SFC中發售。遊戲是個由全7版棒成的橫卷軸射擊遊戲，主角機正是那可作3階段變形的戰鬥機械人「韋基利」。當然，韋基利的變形是可由玩者本身任意控制的。另外，由於主角機亦分爲了平均型、重視攻擊型及重視防御型的3種機體，用不同機體配合各種變型可以有各種玩法。似乎更會有遊戲中原創的韋基利登場。



↑畫面右下的人物正是故事的主角一條輝（馬輝）。他是韋基利的駕駛員之一。

↑遊戲全部共7版。敵人當然是祖拿達軍（監戰士…）

↓主角機是稱爲韋基利的戰鬥兵器，可作3階段變形。另外，韋基利亦有3種可供選擇。



韋基利的3種飛行形態

戰機形態

↑戰機形態。速度高且對前方敵人有很高攻擊力。

滑翔形態

↑變成機械人途中的一種形態，對大範圍的敵人有效。

機械人形態

↑人型機械人形態。速度最慢，但攻擊力最强。

正統派角子老虎機模擬遊戲登場！

實戰角子老虎機必勝法

SLG

4M

■SAMMY■發售日未定■價格未定■電池記憶■對應滑鼠

在玩眞正的角子老虎機之前先在家中模擬一下。

一個模擬了眞正角子老虎機的遊戲，將會由SAMMY公司推出，名字是「實戰角子老虎機必勝法」。因爲SAMMY公司一向有製作眞正的角子老虎機，所以是值得期待的。

這遊戲中出現的角子老虎機，全部也是以市面上現有的機種爲藍本的。一切設定都和眞機完全相同，所以，在這軟件中熟習了的技巧和知識，是能應用在實際的角子老虎機之上的。

玩法分爲了「入門模式」，「攻略模式」及「實戰模式」。「入門模式」是用來學習初級技巧及角子老虎機知識的初學者模式。「攻略模式」是可調查各種有記錄的資料的模式。而「實戰模式」則可玩到日本各地的角子老虎機機種，進一步磨煉攻略技巧。若能輕易完成這模式，眞正的角子老虎機相信也不用害怕了。

↑各模式共通的主畫面，光的效果，動作和音樂等全部都和實物相同。

↓地圖表示了日本全國。札幌、仙台、東京、大阪、福岡、沖繩，從北到南共有6處地方。

↑由於能自由改變機種的設定，可變成喜歡的設定來看。

←實際出現於角子老虎機店的5種機種。

→表示出以往所玩的資料。

由漫畫家永井豪和石川賢作原案的動作遊戲。

紫炎

ACT

16M

■DYNAMIC企畫■預定'94年春發售■價格未定■對應滑鼠

超越6個時代的戰鬥！忍者紫炎！

雖然到現時爲止推出了很多使用滑鼠的遊戲，但這「紫炎」將會是超任首個對應滑鼠的硬派動作遊戲。利用滑鼠操縱着畫面中表示的「手」，進行迫眞的戰鬥。

這遊戲是名漫畫家永井豪先生經營的DYNAMIC計劃公司加入超任的第一作。

而且，似乎更會把這遊戲以漫畫方式推出。另外，人物原案是永井豪及石川賢，劇本的團龍彥都是些知名人仕。

遊戲的舞台是從1615年的日本開始。主角紫炎爲救未婚妻飛鳥，越過時空，對抗支配時代的時幻王。有時候會在法國，有時候又會在秦朝，主角會穿梭於各種時代不斷戰鬥。大家可體驗到一種完全對應滑鼠的新感覺系統。

↑在畫面中央看見的手，可以用滑鼠自由地操縱。

↑遊戲全部共由6版構成。會在一切時代中進行。

↓玩者的體力，會以畫面左下的洋燭來表示。人的生命就是由洋燭的火管理着。這種有可怕氣氛的畫面，將永井豪的特徵適當地表現了。

超迫眞賽車遊戲的登場！

TOP RACER2 一級車手 2

RAC
8M

■KEMCO■預定11月19日發售■價格未定

向64條賽道挑戰！

以速度感和流暢的動作令人停不了手的「TOP RACER」回來了。

繼承了前作的優點後，再增加了一些新的特徵。首先，前作中不論1人或2人玩都會把畫面上下分割，但今次會再追加全畫面模式，令大家玩到充滿解放感的賽車。

賽道方面，由前作8個國家32賽道增至16國64賽道，更加入了雪·兩·風暴·下午·晚上等條件，充滿臨場感。

就是玩過前作的人，相信也會被這「2」嚇一跳。

←在荒車上的路面起伏不平，非常驚險刺激。

↑配合天氣來選擇車呔等設定要愼重進行！

↑2人玩時熟悉的2分割畫面。1人玩時會是全畫面模式

天氣也要確認！

↑很大霧的一天。敵車的車尾燈令人很有臨場感。

新感覺（？）鬥智動作遊戲。

KEEPER

PUZ
4M

■DATAM·POLYSTAR■預定11月發售■7200日元

魔劍道！在鬥智遊戲出現!!

一個由街機移植的鬥智遊戲「KEEPER」終於可作介紹了。玩者操縱着一隻叫「KEEPER」的謎之生物，把圖版上出現的石板以同一模樣同一顏色並排3個令它們消失。若圖版上滿了是石板便會GAMEOVER了。在SFC版的「KEEPER」中，加入了同樣是由DATAM·POLYSTAR公司推出的「不要輸！魔劍道」的主角「魔劍道」與敵人「瑪莉」爲玩者人物。既可對戰又能合作，一個很適合和朋友一起玩的作品。

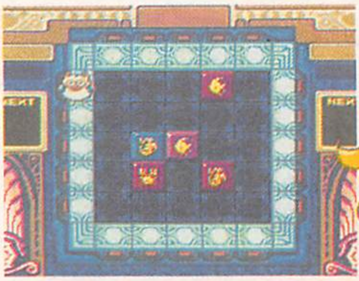
KEEPER的基本動作

推

←推動石板。是最常用的操作方法。

跳

←除此之外，也可以在石板上跳躍。



↑→雖然今次的照片中沒有，但的確是可以用Q版的「魔劍道」和「瑪莉」。

出發之章

超級任天堂
動作RPG 記憶盒帶
SQUARE 8月6日發售 9800日元 16M

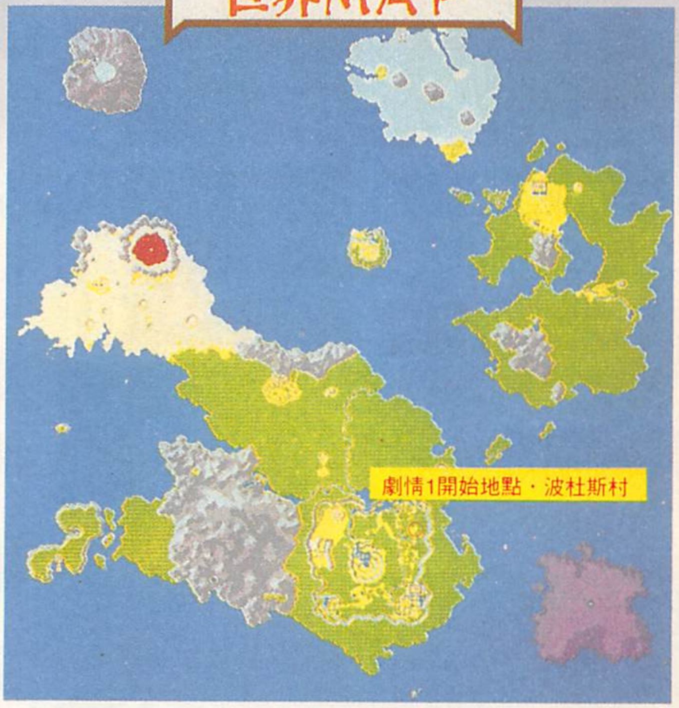
終於推出了的「聖劍傳說2」。雖然很了解大家想馬上開始冒險的心情，但也是需要做好準備的。先在這裏做最後一次重溫吧。

一起來看看冒險的舞台

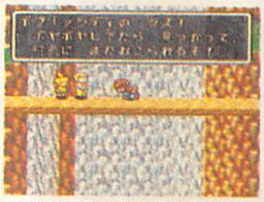
終於推出了的「聖劍傳說2」。這遊戲中的戰鬥場面及環狀指令等大量新系統的導入令它成爲期待的動作RPG，已經提過不少次了。今次我們會在這裏作冒險前的總集篇，把主角的昇級、冒險世界、移動，使用武器的戰鬥、魔法等，把這遊戲的一切系統複習一次。總之，看過這裏的介紹再配合今期的別册附錄，一定可令大家完成這遊戲的。

首先請大家先來看看右方的地圖。雖然以往亦曾刊登過這遊戲的世界地圖，但今次這個是決定版了。以這個廣大的世界爲舞台，要展開一幕圍繞全宇宙最神祕之劍「神力之劍」的冒險。

世界MAP



冒險的開始



↑難道因爲少年的惡作劇，喚出了無數的魔物？

也有同伴加入

←冒險進行之下，同伴會不斷增加。也能同時3人玩。

廣大的冒險舞台

看了這地圖後，相信也會發現這世界是由4個大小不一的大陸加上一些散佈在海上的小島來構成。各大陸的名字與城鎮的地點等雖然仍是祕密，但冒險的開始地點已知道是地圖中央稍爲南下的波杜斯村。主角的少年在這村附近的瀑布中得到了一把不可思議的劍後，各式各樣的事件開始了……。

習慣了會很輕鬆的環狀指令系統！

「聖劍傳說2」中最大的特徵，的確是環狀指令系統。這遊戲有着很强的動作要素，這系統就是爲了令遊戲節奏較好地進行爲前提而出現的。爲了令遊戲有效率地玩，最好能先來理解這指令的形態。

環狀指令是用十字掣上下變更環的種類，再以左右活動來選擇適當的指令。在視覺上亦很易理解，習慣後更能快速地使用。

武裝環

用來選擇或變更武器的環狀指令 現時使用中的武器，會把使用中的同伴面孔表示在傍

設定環

作各種設定或是資料檢查的指令 玩者可利用這部份來使自己玩得更易

道具環

' 把頻密使用的道具集合在一個環內 在這裏，一個符號有時會代表超過一個的

魔法環 ：

選擇掌管魔法的8系統精靈，再選用各自擁有的魔法的指令 有些精靈是某些人物不能運用的

節奏很好！

←一個節奏良好的遊戲，就這一點來說，最好是能有一個容易選擇的指令系統，環狀指令系統是合格了。

武器環

武器環是用來變更武器時所用的符號環。武器有8種類，但每種只能帶着一件。因此，3位主角是不能裝備同樣武器的。

在這原因下，武器的符號全部只會有8個。有效地裝備它們到3人身上是很重要的。

←只要看看符號，馬上便能知道那一個拿着那件武器。

→同伴之間亦可交換武器來使用。

道具環

經常會使用的道具，全部都集中在這符號環中。各道具除了一部份外，每種都能持有最多4件。當這些道具用完之後，符號便會從這環上消失。可補充的東西便應盡快補充了。

→一個符號有時代表了多個道具。

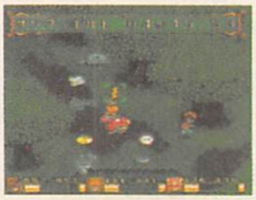
→道具的數目有10種類。算是非常少了。

魔法環

魔法環要先選擇精靈的符號再選魔法的種類。跟着是由選出的精靈實行，魔法的符號會變成環狀出現。

雖然看來程序很多，但因爲是採用了環狀指令，所以是非常流暢的。

魔法的種類是8系統×3種類。因爲布莉姆會使防御系，波爾則使用攻擊系魔法，變化是很多的。



精靈那裏選擇魔法的系統。

←跟着再選擇魔法的種類，向目標使用魔法。

也可以3人來作更刺激的玩法

「既然有3位主角，那麼由3位玩者來操作不是會更好嗎？」想不到這種3人同玩的願望眞的實現了。使用市面上一般的3打線後，便能3人玩了。這種情況和電腦操作時不同，若3人不合作是會苦戰的。大家最好先定下戰略才玩。

→畫面下的人物表示窗的數字是証據！

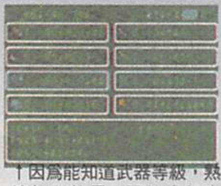
←3人玩的時候，定下戰略是很重要的。

設定環

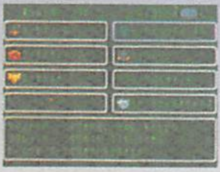
平常沒有用得那麼多的指令，會集中在這設定環中。這裏有不少符號在選擇後是會有視窗表示的，因爲仔細的設定是必要的。以下便來說明一下符號的種類吧。

①看武器・魔法等級

因爲武器和魔法各有其熟練值，所以是做到能經常確認它們的等級的。另外，因爲武器本身的等級對怪物的效果也有不同，武器效用的說明也有親切的表示。



↑因爲能知道武器等級，熟練值和效用，可能會很方便。

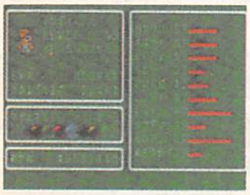


↑說明不同人物能使用的魔法，表示熟練值。

②狀態值

可檢查3名人物的狀態值。在這視窗中，亦將魔法之效力和與故事有關的神力能量值亦表示了。

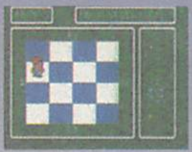
因爲這裏也能用來確認到下一等級所需的經驗值，所以是會意外地經常使用的。按B掣可變更成其他隊員的狀態畫面。



↑相當詳細的狀態畫面。看這個便感覺到成長。

③指定攻擊方式

當同伴由電腦操作時，指定對怪物進行怎樣的攻擊的指令。除了攻擊、防御，接近和回避等行動外，亦能指定必殺技的使用。

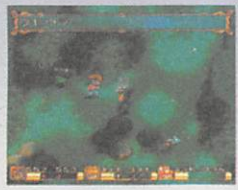


↑可設定以怎樣的性格來攻擊。

↓主角當然要由自己控制了。

④指定攻擊目標

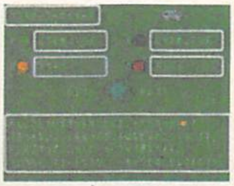
想同伴向特定敵人攻擊時，指定目標的指令。以浮標來指定敵人。



←把浮標指向想攻擊的怪物便可。

⑤控制器設定

就如字面意義一樣，是用來設定控掣器的指令。變成方便自己的組合吧。



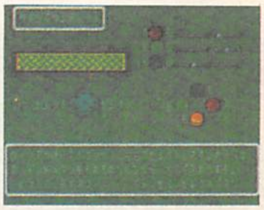
→由於能設定到慣用的按掣上，不妨作各種嘗試來看看。

⑥裝甲之裝備

用來裝備防具的指令。防具有3種類，能裝備在身體、手腕和頭部。和武器不同的是同一種防具可由多個同伴裝備，和道具不同之處是一個防具符號不會有複數的含意。

⑦視窗設定

在遊戲中，若是訊息視窗和背景太相近而很難看清楚，或是覺得不夠美麗時，都可把設計改變的。視窗的花紋和四邊都能變更。



長距離移動要靠它們了

要作長距離移動時，可以有以下的方法。首先，在故事初期，會經常光顧一處叫大砲店的地方。指定目的地後，3人便會被大砲射到指定的地方。是種古怪的移動方法嗎？跟着，在故事後半，更可乘上一隻叫法拉美的飛天精靈，在天空自由自在地移動。由於可以把視點作各式各樣的改變，單是在天空飛行已經很有趣了！

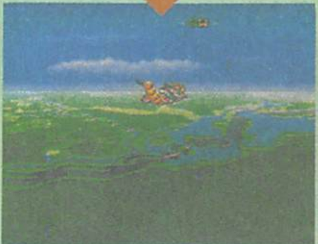
在大砲店移動

↑在大砲店指定目標，開砲！

→過程非常有趣。眞暢快！

以法拉美飛行!!

←隨時隨地都能用風之太鼓呼喚出法拉美。



→在空中自由飛行，到各地方進行探險。

以不同系統來介紹升級系統

動作RPG中，主角的升級是不可缺少的。在這一頁，我們會把主角們3人的升級系統分成3項目來說明。

在這遊戲中，人物、武器和魔法的升級部份和升級方法都劃分得很仔細。

總之，在玩者的喜好下，是能培育出一個完全不同類型的人物出來的。

每個玩者對人物的成長都會有所差別。製作一個自己喜歡的人物！

←在前進的路途上不斷升級！

魔法的升級

↑魔法的升級其實是代表着精靈的成長。

使用魔法後，擁有那魔法的精靈的熟練度便會上昇（詳細情形會在魔法的項目中說明）。這升級和敵人的强弱無關，只看魔法的使用密度。簡單來說，便是越用得多，便能使用越利害的魔法。

人物的升級

這個升級系統和一向以來的PRG是完全相同的。玩者只要打倒敵人便可得到相應的經驗值。

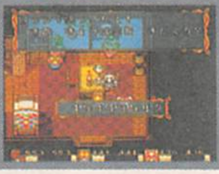
不過，要注意人物若是被一種稱爲死神的傢伙纏住時，是不能分配經驗值的。

↑首先以把倒敵人爲基本。就是覺得對手可憐亦一樣要下手！

武器的升級

武器亦設定了因其使用頻度而上昇的熟練值。就是用同一武器攻擊，也會因玩者各自的熟練值而令攻擊力出現很大差異。經常交換武器平均地提高熟練值亦不錯。

←武器會越用越强！



→事實上，鍛治店亦能把武器變强的。

普通的武器攻擊最好是這樣！

戰鬥時的攻擊方法有武器，魔法和必殺技的3種類。但是，基本上還是用劍等武器的普通攻擊。

普通攻擊中最重要的是在畫面下方表示的力量計。當這個在越接近100%時攻擊，破壞力便越高。總之，全力一擊會比連按有效。

只是一味攻擊是沒有用的。

這個是基本的攻擊方式

看着指標

↑首先是看指標。最好還是等至100%才好的。

到100%時

↑100%時斬下去。這是敵怪物最怕遇上的事。

斬擊敵人

↑把劍斬下後，指標會再次回到0。由於能馬上再次上昇，大家可以安心。

以必殺的一擊打倒怪物！

雖然單靠普通攻擊多次把怪物打倒是不錯，但若是用超强威力的必殺技把怪物一擊打倒時就更興奮了。在這一頁，我們會把這些强力必殺技的用法，以及攻擊視窗表示的强化指標看法作詳細介紹。

熟習必殺技

若一直按着攻擊不放，力量指標上會出現力量值，令人物可使用必殺技。在儲着那指標的狀態中放開攻擊掣，那位人物便會對當時面對的方向攻擊。不過，必殺技也是有其缺點的。在按着掣不放的狀態時，旣不能攻擊，移動速度也會降低。雖然如此，但因爲能一擊打倒敵人，所以必殺技仍是有必要學會的。

←雖然速度減慢，仍是足夠用來移動的。

→必殺技的威力很大。一擊已足以打倒嘍囉。

力量指標有8階段

力量指標以顏色分爲了8階段。顏色每改變一次，攻擊的威力便會更大，招式也會更華麗。另外，指標左方的數值，是表示了它的威力的。分子是當時使用的必殺技等級，分母則表示了能使用的最高級必殺技。當人物的等級越高，要按掣的時間也會越短。

←力量指標表示已達LV4的程度。

↑越下方的儲氣時間越長，但攻擊力也越大。

以各種武器向必殺技挑戰

必殺技會在裝備了的武器用多了之後學會。一件武器最多有8種招式可用。因爲武器有8種類，全部學會後便有64種必殺技可用了。

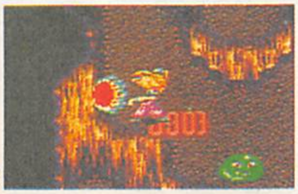
長鞭

皮鞭雖然不是遠程武器，但卻是能攻擊遠處怪物的武器。另外，亦可作爲一種移動的方法。連續照片是LV5的必殺技，首先是向自己面對的方向攻擊，再開始向上方向回輪。

回力標

回力標由於是遠程武器，所以能向比較遠距離的怪物攻擊。同時，在回來時亦能擊中對手。以下的連續照片是LV5的必殺技，頭上出現2個回轉的回力標，向自己面對的同一方向飛去。

手套



手套由於是以自己身體作爲武器來攻擊，攻擊範圍會很小。不過，卻是必殺技中最華麗的。連續照片中是LV7的必殺技，先在空中回轉，落地後打出直拳與勾拳，最後再從手中放出氣功。

長矛

長矛在初期可到手的武器中是相當有用的一種。必殺技的華麗一點也不會輸給手套。連續照片中是LV8的必殺技，向自己面對的方向跳躍後，把長矛在頭上回轉，最後是把矛連續刺出。

聖劍伝說 2

聖劍傳說2

SFC	SQUARE	9800日元	8月6日發售	RPG	16M	B

不用再困惑了！防具ARMOR&魔法MAGIC的詳細介紹!!

今次有資料

既然已經推出，大家自然也在鬥快爆機的遊戲「聖劍傳說2」。以下會繼續爲大家介紹防具及魔法！有足夠的資料，便是你能早人一步爆機的原因!!

ARMOR

防具有3系統，種類多不勝數！

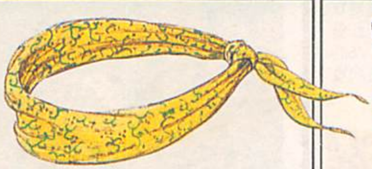
這裏介紹的防具，就各系統來說都只是其中一部份。不過，因爲都是對遊戲初期大有幫助的東西，最好是檢查清楚它們。另外，防具擁有的防御力，會直接影響人物的防御力。總之，必需任何時候都在最强狀態才可。防具的裝備可在設定環的「防具裝備」中完成，所以那符號在遊戲中相信會經常用到的。

頭部

好好地保護着你那小腦袋的東西

保護頭部的防具雖然是指頭盔之類的東西，但卻和前作不同，有很多類型選擇。情形是又有絲帶又有帽子。看見那些名字時，感覺上有點和「FF」系列相近。這些防具外表雖然可愛，但防御力是得到肯定的。

頭帶



●價格/50魯古。卷在頭部的布製防具。因爲價錢很平，所以說起來只有保護而不是防御的程度。

防御力	2	回避率	23
魔法防御力	2	魔法回避率	23
可裝備人物	拉迪		

蝴蝶絲帶

●價格/55魯古。平常是給女孩子梳馬尾時用的絲帶。看起來雖然美麗，但防御力不能期待太大了。

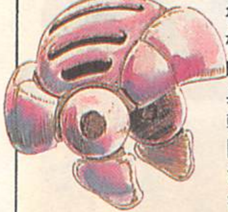
防御力	3	回避率	23
魔法防御力	3	魔法回避率	23
可裝備人物	布莉姆		

拉比帽子

●價格/45魯古。模仿怪物拉比製作的帽子。可以完全的覆蓋頭部，是給小孩子用的防具。

防御力	5	回避率	23
魔法防御力	5	魔法回避率	23
可裝備人物	波爾		

頭盔



●價格/70魯古。很受格鬥家歡迎的皮製防具。堅硬、輕巧，而且防御力亦不錯，是件難得的道具。

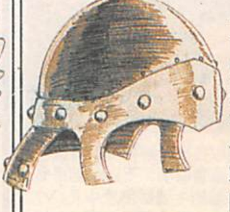
防御力	7	回避率	23
魔法防御力	7	魔法回避率	23
可裝備人物	拉迪		

羽毛帽子

●價格/110魯古。有一條獵人喜歡使用的大羽毛爲裝飾的帽子。防御力並非來自帽子本身

防御力	10	回避率	23
魔法防御力	10	魔法回避率	23
可裝備人物	布莉姆/波爾		

鉄之頭盔



●價格/180魯古。用鉄製成的頭盔。雖然完全沒有裝飾品，但卻是最受戰士歡迎的防具之一。

防御力	13	回避率	23
魔法防御力	13	魔法回避率	23
可裝備人物	拉迪		

金之髮飾

●價格/350魯古。一件金製的髮飾工藝品。利用黃金放出的高貴光芒，不被魔物所傷

防御力	17	回避率	23
魔法防御力	17	魔法回避率	23
可裝備人物	布莉姆/波爾		

身體

利用高防御力來好好保護

裝備在身體上的防具，大部份看起來都很像「衣服」。不過，防御力卻是3系統中最高的。由於很有特色，只要看一下便能大概想像到誰可裝備的了。

皮衣服

●價格/75魯古。利用相當堅硬而輕巧的動物熟皮來製作的外衣。在初期是非常有用而且很動方便的

防御力	3	回避率	37
魔法防御力	1	魔法回避率	15
可裝備人物	拉迪		

功夫衣服

●價格/25魯古。使用功夫的高手喜歡穿着的外衣。特徵是在胸口部份有一明顯的刺繡。

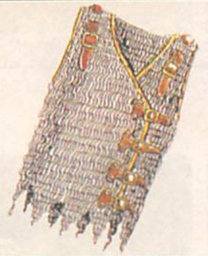
防御力	4	回避率	37
魔法防御力	2	魔法回避率	15
可裝備人物	布莉姆		

小孩子外套

●價格/50魯古。有毛皮的兜帽，給小孩子使用的可愛外套。重視設計多於防御力的東西。

防御力	7	回避率	37
魔法防御力	4	魔法回避率	15
可裝備人物	波爾		

鎖鍊胸甲



●價格/120魯古。由細小的金屬鎖編製而成的背心。雖然是有點重，卻是防御力相當好的

防御力	10	回避率	37
魔法防御力	6	魔法回避率	15
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

混合衣服

●價格/260魯古。使用了皮革爲素材的外衣。加上了鉄鍊、皮帶及金屬刺等爲裝飾。

防御力	13	回避率	37
魔法防御力	8	魔法回避率	15
可裝備人物	拉迪/波爾		

中國服

●價格/350魯古。由異國傳來的民族服裝。裙的兩邊有很高的裁剪，相當容易活動的長裙。

防御力	17	回避率	37
魔法防御力	10	魔法回避率	15
可裝備人物	布莉姆		

華麗衣服

●價格/675魯古。設計獨特的外衣。那種大胆的顏色，目的是要令敵人眼花以求失去戰意

防御力	22	回避率	37
魔法防御力	13	魔法回避率	15
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

手腕

也有些擁有特殊防御力的東西。

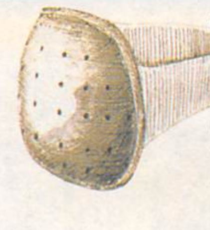
前作中有盾這一項，但今次會以護腕取而代之（？）。雖然防御力較低。但因爲充滿着有特殊能力的東西，最好是能了解特徵後在適當時間使用。

皮護腕

●價格/45魯古。以熟皮來製作的護指。爲了能確實保護拳頭，用了一些細小的金屬零件作補强。

防御力	1	回避率	15
魔法防御力	3	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆		

手腕甲



●價格/90魯古。以能吸收衝擊的材料來製作的護腕。能保護着重要的手腕部份，是可靠的防具。

防御力	2	回避率	15
魔法防御力	4	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

力量護腕

●價格/150魯古。非常神祕的護腕。裝備後會解放出封閉了的神聖力量，把「力」提高

防御力	4	回避率	15
魔法防御力	7	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

蛇護腕

●價格/280魯古。有一條眼鏡蛇的裝飾，有神奇力量的護腕。裝備後，可回避敵人用毒

防御力	6	回避率	15
魔法防御力	10	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

天狼護腕

●價格/400魯古。形狀取自一隻相傳有紅眼的狼。裝備後，「敏捷」可提高2。

防御力	8	回避率	15
魔法防御力	13	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

銀之護腕

●價格/525魯古。以據說能提高知力的銀來製作。裝備後，「精神」可提高2。

防御力	10	回避率	15
魔法防御力	17	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

雪人護腕

●價格/750魯古。刻有雪人樣子和古代咒文。裝備後，可以作「雪人」的特殊防御。

防御力	16	回避率	15
魔法防御力	28	魔法回避率	37
可裝備人物	拉迪/布莉姆/波爾		

MAGIC

魔法有8系統
布莉姆和波爾共42種類

擁有魔法的精靈有8系統。雖然布莉姆和波爾都能呼喚出他們，便因為呼喚的人不同，能使用的魔法也會有變。大致上可分成布莉姆擅長回復及防御系，波爾則攻擊系。順帶一提，各精靈都準備了3個給波爾用和3個給布莉姆的魔法。不過，光（布莉姆）和暗（波爾）都只可一人使用，加起來便是6系統×6種十光3種十暗3種的全42種類。

布莉姆的情形　布莉姆使用的魔法是以防御為中心。

若呼喚出溫迪妮，布莉姆的話可使用冰劍、潔淨或回復水的魔法。這些都是回復及輔助攻擊系的魔法。

↑首先是選擇溫迪妮。

↑使用回復水。

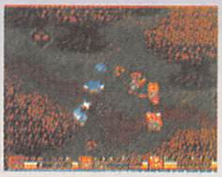
↑這樣便能回復HP。

波爾的情形　波爾會使用攻擊或輔助攻擊的魔法。

雖然同樣是呼喚出溫迪妮，但波爾的話可運用出冰塊、酸雨及吸收的攻擊魔法。其它系統大概也是這種情況。

↑同樣是選擇溫迪妮。

↑這次是選擇冰塊。


↑令敵人受傷了。

地

利用了大地之力 萊姆的魔法

操縱地之力的精靈萊姆擁有的魔法。可自由使用大地之力引起地震，亦能以岩石之力把防御力提高。

布莉姆使用的地之魔法

石化劍

●消耗MP4（己方全員）操縱石的力量，在一定回合中令武器有石化效果的魔法。

加速

●消耗MP3（己方全員）利用大地的力量，暫時提高敏捷度的魔法。

保護

●消耗MP2（己方全員）借助堅固岩盤之力，一定時間內提高防御力的魔法。

波爾使用的地之魔法

地震

●消耗MP3（敵方全員）令大地搖動引起地震，造成損傷的魔法。

鑽石飛彈

●消耗MP2（敵方全員）由地面向敵人降下堅固鑽石粒的魔法。

減速

●消耗MP1（敵方全員）樹根在地面上纏著敵人的腳，令他們敏捷度下降的魔法。

水

主管水源溫迪妮的魔法

掌管所有生命之源水的力量的溫迪妮，擁有的是水之魔法。可用凍氣或雨攻擊敵人，也可以回復己方的HP或治療。

布莉姆使用的水之魔法

冰劍

●消耗MP2（己方全員）
集中了凍氣之力，令武器在一定回數中有冰之屬性

潔淨

●消耗MP1（己方全員）
利用聖水之力，把狀態回復正常的魔法

回復水

●消耗MP2（己方全員）
從頭上降下聖水，把己方的HP回復

波爾使用的水之魔法

冰塊

●消耗MP2（敵全員）
把空氣中的凍氣集合投向敵人，令對方受傷

酸雨

●消耗MP3（敵全員）
降下強酸雨令對手受傷，同時降低他們防御力

吸收

●消耗MP2（敵全員）
從敵人身上吸取HP，變成自己的HP

火

操縱火炎火龍的魔法

能操縱火炎的火龍擁有他獨特的魔法。多數是用火令敵人受傷或不能動彈，以攻擊或輔助攻擊爲主。

布莉姆使用的火之魔法

火劍

●消耗MP2（敵全員）
借助火炎的力量，令武器在一定回數內有火之屬性

火追擊

●消耗MP3（敵個體）
把敵人以業火包圍，令對方攻擊力低下的魔法

火炎牆

●消耗MP4（敵個體）
用火柱包圍敵人，確實擊中敵人的魔法

波爾使用的火之魔法

火球

●消耗MP2（敵全員）
用火球燒向敵人令他們受傷的魔法。

爆炸

●消耗MP4（敵全員）
把空氣壓縮引起高熱爆炸的魔法。

溶岩

●消耗MP3（敵全員）
從地面噴出高熱熔岩，令敵人受傷的魔法。

風

支配着空氣 阿芝的魔法

不單只是風，亦能操縱雲與雷，阿芝擁有的魔法有不少變化。既可用閃電攻擊，亦能利用空氣來令敵人混亂。

布莉姆使用的風之魔法

閃電劍

●消耗MP3（己方全員）
借雷電之力，令武器在一定回數內擁有雷之屬性。

氣球

●消耗MP2（敵全員）
把空氣的組成成份變化，令敵人陷入混亂狀態。

探測

●消耗MP1（敵個體）
解除敵人設下的陷阱，亦可用來調查HP及能力值。

波爾使用的風之魔法

眞空

●消耗MP2（敵全員）
在空氣中產生龍卷風，把敵人斬開的魔法。

閃電

●消耗MP4（敵全員）
呼喚雷雲向敵人降雷，令他們受傷。

寂靜

●消耗MP2（敵全員）
停止空氣的振動，暫時封住敵人咒文的魔法。

月

擁有神祕的效果 露娜的魔法

掌管着對一切生物有影響的月光之力的，是露娜擁有的魔法。因爲是向敵人或己方精神上施用的魔法，所以並不屬於直接攻擊型。

布莉姆使用的月之魔法

月之劍

●消耗MP3（己方全員）
利用神祕的月光，令武器在一定時間內有吸收HP能力。

刺激

●消耗MP2（己方全員）
刺擊攻擊中樞，降低回避率但增加攻擊次數的魔法。

能量轉變

●消耗MP2（己方個體）
以月之能量，把自己的力量指標交給同伴。

波爾使用的月之魔法

變身

●消耗MP5（敵全員）
奇怪的月光，將敵人都變成低級怪物了。

吸取

●消耗MP1（敵全員）
以不可思議之力，將敵人咒文吸收成MP。

月之謎

●消耗MP8（敵全員）
會帶來不能預測的效果，有時更會對己方有影響。

木

力量來自樹木生命力 杜亞多的魔法

支配樹木偉大生命的杜亞多，擁有的魔法甚至和傳說的神力之樹有關，但詳細資料現時仍是個謎。

布莉姆的用的木之魔法

重生

●消耗MP10（己方個體）
使用樹木的生命力，回復力和治療力趕走死神。

魔法反擊

●消耗MP6（己方全員）
以樹木放出的力量，把敵人咒文反彈的魔法。

神力

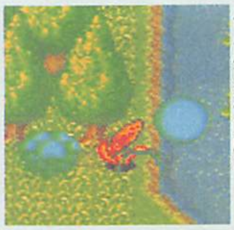
●消耗MP1（己方個體）
除了知道是和拉迪的劍有關外，其它完全是個謎。

波爾使用的木之魔法

催眠花

●消耗MP2（敵全員）
有神奇力量的花辨在飛舞，令敵人在一定時間內睡眠。

生命爆破



●消耗MP4（敵全員）
集結樹木的生命力自爆，做成嚴重損傷的魔法。

神力

●消耗MP1（己方個體）
和布莉姆的魔法一樣是與拉迪的劍有關。

光

擁有神聖力量的聖精靈

只向對付邪惡者的正義之士借出力量的，是神聖精靈偉・安・華斯。只有布莉娜才能呼喚他出來。

聖劍

●消耗MP5（己方全員）以聖光的力量，令武器在一定回數內擁有光的屬性。

聖光

●消耗MP8（敵全員）以神聖的光線把邪惡的敵人燒成灰。

神聖盾

●消耗MP4（己方全員）用光線覆蓋己方身體，防御一切武器攻擊。

闇

帶來黑暗恐佈的黑精靈

能自由操縱恐怖的黑暗力量，和光相對的正是西杜擁有的魔法。這一邊則只有波爾能呼喚他。

暗波動

●消耗MP8（敵全員）放出由黑暗抽出的波動，向敵人加以攻擊。

暗力量

●消耗MP6（敵全員）用暗黑波動令敵人感到恐怖和受到傷害。

反魔法咒文

●消耗MP4（敵全員）令對方防御魔法或是儲下來作攻擊的力量失去。

馬上把附錄拿出來吧，要開始正式的攻略了！

NEW SOFT

最新遊戲通信

超任一族第13期

各位好！雖然暑假即將過去，但並不代表超任的新作就只有這些。今次我們特別把一大堆超任最新作向大家介紹。做好心理準備吧！

SF 祕密幹探

■IREM 發售日未定

街機流行作品的移值。主角是3名幹探的動作遊戲。

SF 冒險日記

■CHARACTER SOFT 預定12月發售

把SANRIO的受歡迎人物作總出演的RPG。

SF 最佳DE球

■ASK講談社 發售日未定

可在砂漠及森林等難以置信的地方玩的高爾夫遊戲。

SF 格鬥ZEQUE傳

■ASMIK 發售日未定

主角是美少女的動作遊戲。版面構成上充滿變化。

SF 影忍

■ATHENA 發售日未定

以近未來爲舞台的動作遊戲。主角是位忍者，有華麗的動作。

SF WE ARE BACK

■ALTRON 發售日未定

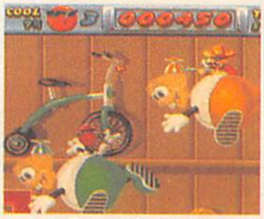
從過去來到現代的恐龍REX是主角的動作遊戲。

SF ZOOL

■INFOCOM 預定12月發售

充滿速度感的動作遊戲。主角是位宇宙人。

SF COOL SPOT



■VIRGIN GAME 預定11月發售

主角是7up的形象人物SPOT，他要在各處進行大冒險。

SF 超雅列斯拳擊

■VIRGIN GAME 預定13月發售

有3D感覺的新鮮拳擊遊戲。當然亦能2人玩的。

SF 青年馬利

■VIRGIN GAME 預定12中旬發售

混入RPG和動作的要素，是個感覺一新的冒險遊戲。

SF 叮噹2

■EPOCH社 發售日未定

叮噹和同伴們在玩具世界中冒險的動作遊戲。

SF 總合格鬥技2

■KINGRE CORD 預定12月下旬發售

由日本著名的格鬥會認可，是正統格鬥遊戲的第2作。

SF 超級BINGO

■KSS 預定12月發售

超任史上首個BINGO遊戲。適合一大班人玩。

SF 信長之野望・霸王傳

■光榮 預定12月發售

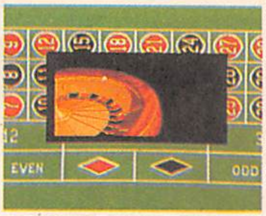
受好評的的歷史模擬遊戲最新作。系統進一步强化了。

SF 魔神傳生

■ATLUS 預定12月發售

以「眞・女神轉生」爲題材的模擬RPG。共有6 4版。

SF 超級賭場



■COCONUT JAPAN 預定9月發售

正統派賭場遊戲。可在家中感受拉斯維加斯的興奮。

SF 異度空間

■COCONUT JAPAN 預定11月發售

同名電影的動作遊戲化。可體驗假想現實的世界。

SF 角子老虎機物語

■COCONUT JAPAN 發售日未定

角子老虎機在超任成爲遊戲了。足以滿足角子老虎機迷。

SF 彈珠偵探2

■COCONUT JAPAN 發售日未定

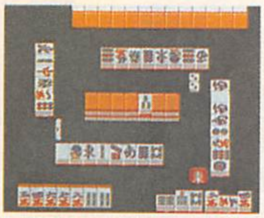
充滿着最新型彈珠機的彈珠模擬遊戲。彈珠迷不容錯過！

SF 五佑衛門2

■KONAMI 發售日未定

充滿着迷你遊戲的正統派動作遊戲。也會有新人物登場。

SF 眞・麻雀



■KONAMI 發售日未定

規則設定非常豐富的麻雀遊戲。可使用一些獨特的規則。

SF 兵蜂動作版

■KONAMI 發售日未定

著名的兵蜂成爲了動作遊戲在超任登場了。

SF 格鬥忍者龜

■KONAMI 發售日未定

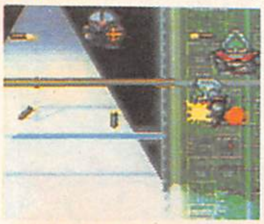
對戰型的格鬥動作遊戲。攻擊方法多姿多彩。

SF 神槍特警

■KONAMI 發售日未定

決定由街機移植的射擊遊戲。會附送光線槍的。

SF SD高達X2



■YUTAKA・BANDAI 發售日未定

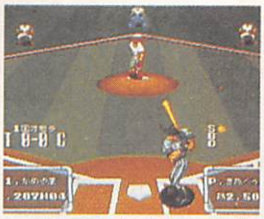
由SD化高達進行的戰棋系列新作。有不少新機種追加了。

SF 本格麻雀　徹萬

■NAXAT 預定9月下旬發售

有12名人物的4人麻雀。更可2人同時和電腦對戰。

SF 火爆棒球場



■SAMMY工業 預定11月發售

使用4打線後，可作4人同時玩的棒球遊戲。

SF 雜技小子

■SUNSOFT 預定11月發售

擁有豪快的跳躍和前所未有的速度感的動作遊戲。

SF 超級SD歐拍

■SUNSOFT 預定12月發售

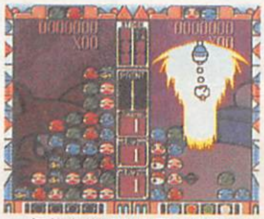
對戰型動作遊戲。人物都是曾在「歐柏傳說」中出現的。

SF 回憶（暫定名字）

■SUNSOFT 發售日未定

有迫眞的動作，連仔細地方亦再現了的動作遊戲。

SF 鬥智SD歐柏



■SUNSOFT 發售日未定

每位人物都各有獨特攻擊方法和必殺技的對戰型鬥智遊戲。

SF 北極鼠2

■SUNSOFT 發售日未定

由外國始創的鬥智遊戲。今次覺會是縱卷軸的。

SF 遊人　雀獸學園

■VARIE 預定11月發售

由「美少女」漫畫家遊人當人物設計，但卻不會有三級鏡頭。

SF 最後直路

■G. AMUSEMENTS 預定10月發售

鈴木亞久里監修的F1賽車第2作。可改變視點。

SF 超級VR拳擊

■SOFEL 發售日未定

由日本拳王鬼塚勝也監修的正統派拳擊遊戲。

SF 超級H. Q.

■TAITO 預定11月發售

街機中大受歡迎的駕駛動作遊戲終於登場!

超任遊戲　最新速報

SUPER FAMICOM

洛克人X

預定12月發售
CAPCOM
9500日元

●盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中版本

最新的洛克人出現了

相比於以往的洛克人世界，一場以更未來的世界為舞台的戰鬥，現在開始了！在未來世界登場的洛克人，是模仿型（思考方法和人類完全相同的機械人）的洛克人X。X為了打倒其它背叛人類的模仿型人造人而戰！

↑洛克人坐着的是什麼……？

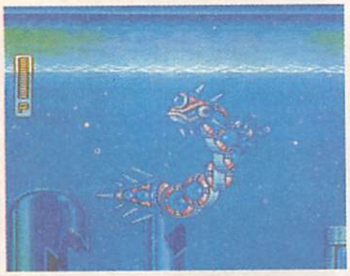
↑乘着從未看過的東西來戰鬥。

←在首腦戰之外也會有道具出現。

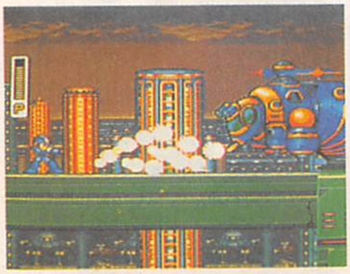
利用道具來變身

個性豐富的首腦們

洛克人的一大特點是它的首腦（！？），因為，首腦之中有很多都是充滿個性的。今次因為是在超任版出現，所以首腦在攻擊或動作上都會比以往更仔細。當然，今次亦一如以往般，打倒首腦後可得到首腦使用的武器，令自己進一步强化起來。

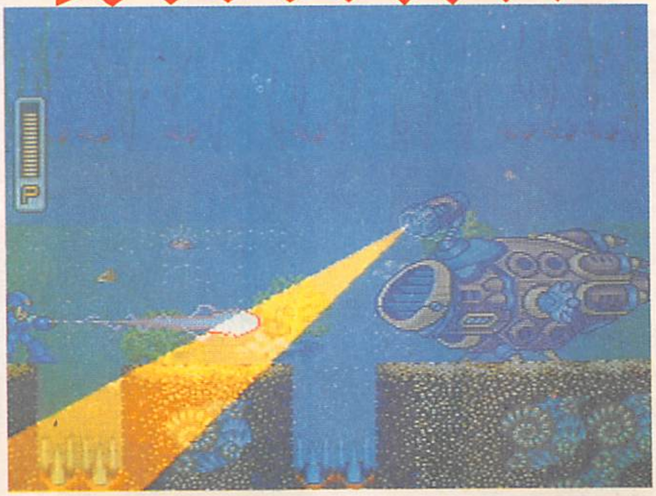


↑水中戰！它會進行怎樣的攻擊呢？



↑像蜜蜂的首腦。會飛的嗎？

這探射燈到底是…！？



↑這射燈也是武器嗎？洛克人先放出强力的一擊！

超任新作　最新速報

SUPER FAMICOM

伊蘇Ⅳ
太陽的面具
YS Ⅳ

系列的第4作終於登場

預定10月下旬發售
TONKIN HOUSE
9800日元

●盒帶
動作RPG
畫面屬開發中版本

我們從TONKIN HOUSE那裏得到了開發進行中的「YS Ⅳ」畫面照片。在鎮走動的場面和與怪物戰鬥的畫面等都是變化豐富的。今次，我們會以這些新照片為中心，配合一些新情報向大家介紹。首先請來看看照片。

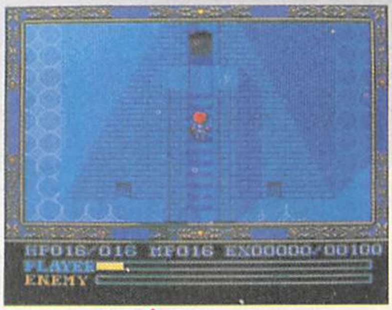
↑在最初的鎮收集情報。

↓離開房間到外邊看看。很熱鬧的樣子。

←這裏是叫風之村的地方。

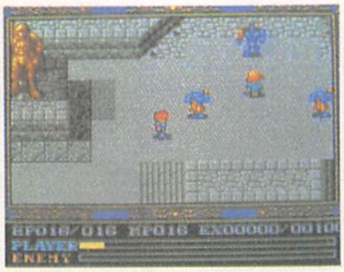
有什麼在這裏呢?

→非常可疑的神殿…



敵人也是重點之一…

莉莉亞和多基等熟悉的人物當然會受到注目，但在這「Ⅳ」代中，也會有一些敵首腦級的人物有着一心一意愛着他的女角，這種和主線故事不同的部份也可讓玩者看到。另外，今後不斷阻礙阿杜前進，和故事有極大關連的暗之一族3人衆，我們亦公開了他們的照片。



↑幫助被魔物圍困的卡娜！

↑建築物中充滿了魔物。

這班傢伙是什麼人!?

↑阿杜和3人衆的初戰。今後，會多次和阿杜較量…

SUPER FAMICOM

T. M. N. T 格鬥版忍者龜

預定11月發售
KONAMI
價格未定

●盒帶

動作遊戲ACT

畫面屬開發中版本

本世紀最强的烏龜回來了

在世界各地都受到歡迎的龜軍團，正是忍者龜T.M.N.T.。他們除了在電影中推出續集外，在遊戲中也以格鬥動作遊戲的方式再次登場。今次可從全部10人之中選擇人物。

↓是一個似模似樣的格鬥遊戲。

全部也會登場

↑對戰中可選擇的人物共有10人。

↓除了基本攻擊外亦可使用投技。始終是要看那一方較能把握機會。

副指標是關鍵!!

↑經常擊中對手，便可更快接近超必殺技的狀態。

↑電腦方面的難易度設定有8階段。

↓忍者龜的同伴互鬥，只有在遊戲中才能看見？

各人物都有必殺技

在這遊戲中，仍是沒有缺少格鬥遊戲的代名詞「必殺技」。另外，若能擊中對手，令體力指標下的副指標儲滿時，是可使用超必殺技的。

↑投出圓形氣彈的撒普利。

→從空中使用回轉斬突襲

↓杜拉魯的必殺技之一，是把鬥氣打在地上。

↑也有較像龜的必殺技。這是回轉着前進的跳舞攻擊。

看穿對手的動作!!

→忍者龜以外的人物也有必殺技。

主角到底還是這班人

除了對戰模式外，也有故事模式的。這個是從4人中選出一人不斷挑戰對手的玩法。

4名忍者龜各有不同的武器和必殺技。冷靜沉着的拉菲路使用武器「帥」，能把「棍棒」運用自如，頭腦精明的杜拉魯，揮動雙節棍的爲食鬼米基路，還有慣用長刀，責任感强的尼奧拉，每位都是很有個性的。

↑除長般的人物尼奧拉。責任感非常强。

↓各人物都有3種必殺技。

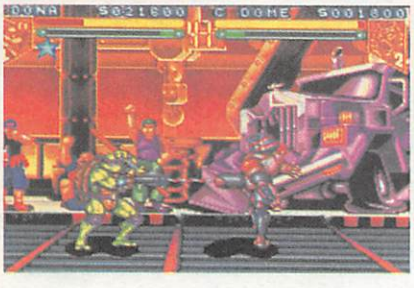
↓他使用的武器叫做帥。

↑經常都很冷靜、判斷力優秀的拉菲路。

↑很喜歡薄餅，非常大食的米基路。

↓他會揮動着自己的雙節棍。

↓他能把棍棒運用自如。



↑腦筋很好，能製作交通工具的拉杜魯。

SUPER FAMICOM

魔神轉生

再次回到惡魔合體的日子…

發售日未定
ATLUS
價格未定

●盒帶

模擬遊戲SLG

畫面屬開發中版本

推出了擁有魔獸合成及與惡魔交涉等獨特系統的「眞・女神轉生」後，ATLUS公司再推出一個以魔獸等令人注目的遊戲。以模擬遊戲的玩法加上衆多的登場部隊，成爲了這個過版型的模擬遊戲。

↑全部共準備了64種地圖。會有怎樣的惡魔登場呢？

↓應盡早掌握各地圖的地形。

↑有些在談話後可化敵爲友。

由閣下手中創造强大的惡魔…

↑開始時就只有主角和女主角的2個部隊。

SUPER FAMICOM

伍佑衛門2

預定12月發售
KONAMI
9600日元

●盒帶

動作遊戲ACT

畫面屬開發中版本。

有趣而愉快的旅程開始！

自'91年7月推出了超任版的「～雪姫救出繪卷」後，續編「～奇天烈將軍」的最新畫面亦到手了。今次先來介紹一下。玩者可選擇的人物增至3人，和首腦的戰鬥亦改以3D場面進行，充滿了新要素。

另外，各人物用來攻擊的武器亦更新了。伍佑衛門的搖搖改爲「鉄鍊煙斗」，小偸的笛亦變更爲「鉄扇」。

↓在各種版面阻上障礙。

就快見面

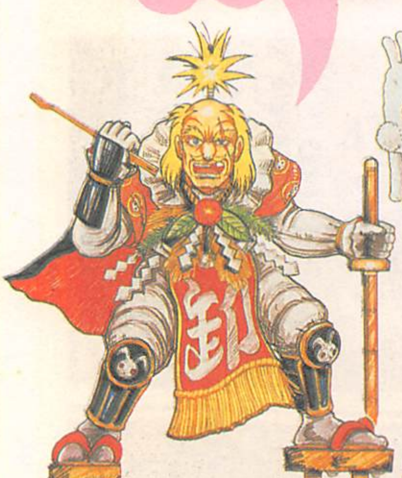
這是鉄鍊煙斗

→這個最新型的煙斗可用按擊時間長短來調節。

這個鎮上會發生什麼事呢？

→會在鎮內迷失方向嗎…

我就是馬奇尼斯將軍



↑這一班是瑪布5人衆。

↑連鎮內也有馬奇尼斯的手下…

敵人是馬　奇尼斯

今次的敵人，是機械高手瑪布5人衆和有一大堆手下的馬奇尼斯將軍。這將軍很霸道，只要是他看上了的東西，便無論如何也要取到手。

馬奇尼斯城

←會出現各式各樣的機械。

SUPER FAMICOM

新・桃太郎傳說（暫稱）

預定12月發售
HUDSON
價格未定

●盒帶

角色遊戲RPG

畫面屬開發中版本

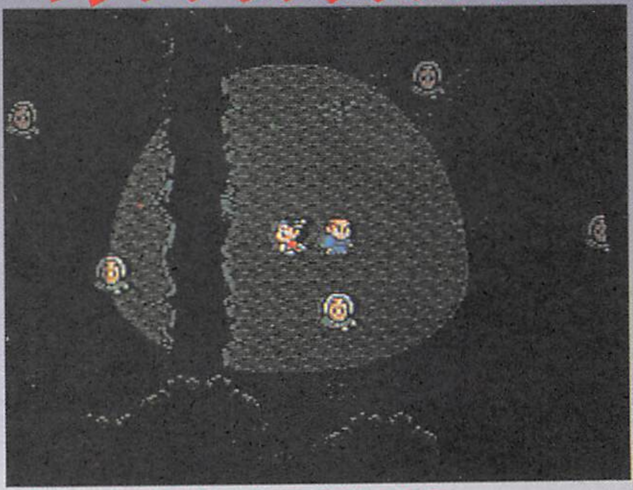
桃太郎與同伴們的冒險之旅

就如名字般，今次這作品充滿了「新」要素。其中之一是四季的變化。季節的變畫不單只在圖版上，連鎮內的畫面也會表達出來。鎮內也可能會發生一些和季節有關的事件…。

另外，今次在迷宮內也會有各種機關和事件。加入隊伍內的成員除了可以令事件改變外，整個故事也會因此而產生變化。

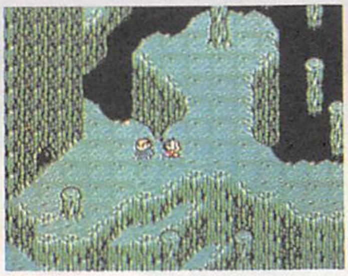
在老鼠洞穴中探險！

↑看上去已經很可疑的洞穴…。總之就跳進去看看吧。



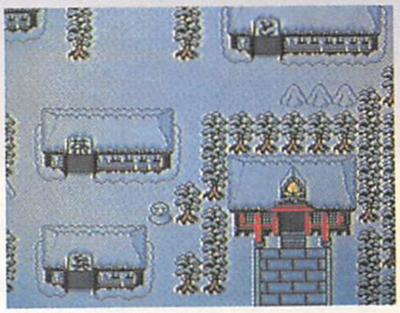
↑黑暗之中有很多老鼠！跟着，這裏還有謎之地裂…。

↓要好好調查是在那裏連接的。



↑鐘孔洞之中。要去那裏呢？

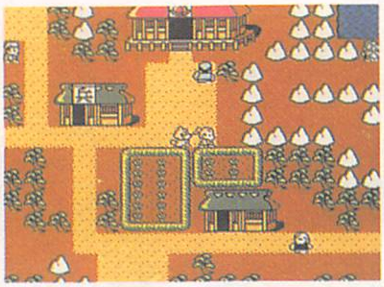
冬天的景色很美



→除了堆滿了雪外，地上還有一個雪人。

也在紅白機登場！

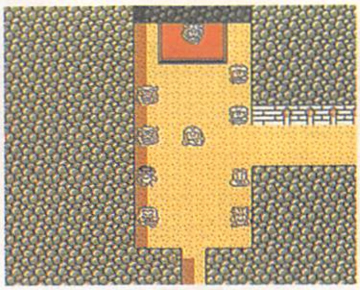
桃太郎傳說外傳



→浦島和狸猫一起冒險。

在GAMEBOY等推出了的RPG「桃太郎傳說外傳」，也會在紅白機登場。主角並非桃太郎，而是在3個故事中分別以貧乏神、夜叉姬和浦島為主角。因為人物的性格完全不同，玩者可經歷變化豐富的故事。故事是各自獨立的，玩者可從自己喜歡的來開始。

眞可疑的集團…



→在中央的是夜叉姬。發生什麼事了？

←貧之神看來很寂寞。

SUPER FAMICOM

超級中國拳2

一個遊戲有2倍的價值

以阿積和阿龍做主角的功夫動作RPG重新包裝後回來了。爲了救出被捉去的秦始皇，2人開始了旅程。今次有5個星團作爲舞台。當然，因爲是在宇宙，所以交通工具也會…。首腦戰亦從指令選擇方式變更成動作方式了。

預定10月中旬發售
CULTURE BRAIN
9800日元

●盒帶

動作RPG

畫面屬開發中版本

↑圖版畫面是這樣子。

充滿了交通工具

↑除此之外還有很多登場。

↑變身成極級中國拳術家了。

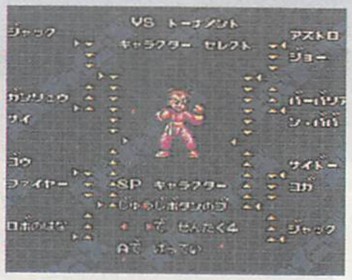
↑平常是超級中國拳術家…

附加了VS模式！

在這「2」代中是附有對戰模式的。可選擇的人物全部共11人。當然亦可選同人物來對戰的。各人物的必殺技輸入方法有指令，連按和儲技等各式各樣。在這模式中，速度調整還可作3階段變更！

↓充滿了有個人性的人物。

也有錦標賽模式



↑最多可以有8人參加。

↑版面全部共有4個。

↓也有巨大人物登場。

↑也有裝備了武器的人物。

↓瞬間的判斷足以分出勝負。

安裝了可變式TURBO!!

↑沒有這2人便開始不了。速度調節有3階段。

SUPER FAMICOM

星球大戰II 帝國反擊戰

發售日未定
VICTOR娛樂
價格未定

●盒帶

動作遊戲ACT

畫面屬開發中版本

在任何地方也是强化了

在上期亦已稍爲提過，星球大戰的S-NES版「帝國反擊戰」也會在日本推出了。這個作品，正是去年12月推出的「星球大戰」續篇。和前作一樣，故事的展開會和電影相同。

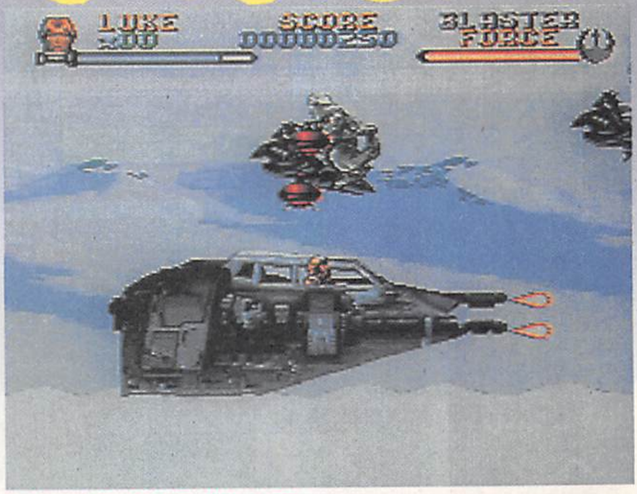
↑電影中看過的場面在眼前出現…

不要輸給帝國

↓GAMEOVER時，約達便會登場，不要這樣就放棄吧。

↓和前作一樣，遊戲的難易度是頗高的。

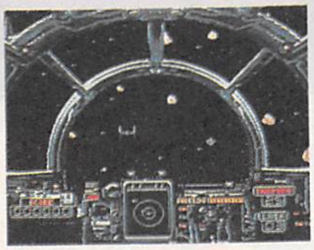
3D場面亦很充實！



↑前作也有的3D場面保留了下來。

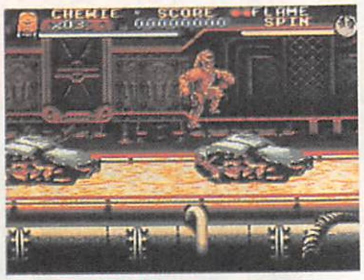
↑任天行的冒險非常有趣。

↓今次也和前作一樣有交通工具登場。這是千歲鷹嗎？



不會輸給電影的迫力！

這個作品亦像前作般可在遊戲中體驗電影的氣氛，讓自己成爲任天行，感受那刺激和興奮。基本上，遊戲是由横卷軸的2D動作和3D射擊2部份構成。另外，在後段的版面會增加一些可選擇的人物。



↑也可選擇其他人物。

→版面的最後會有首腦登場。

也有電影中懷念的場面

↑記得這一幕嗎？現在還趕得及再看一次原作的。

SUPER FAMICOM

快打刑事III 修羅

發售日未定
JALECO
價格未定

●盒帶

動作遊戲ACT

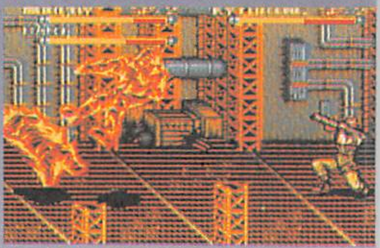
畫面屬開發中版本

爆發你的憤怒力量吧

保持了那「憤怒」模式的系列第3作登場了。在普通模式中，是要從巨大犯罪組織「達拉斯」保護新舊金山市，玩者從4名新登場的戰士中選出一人來開始。另外，在VS模式中，加入了可最多4人參加的對戰（混戰）。

↑選擇配合自己戰鬥方式的人物。

↓也可以用武器來攻擊。



↑版面內很多地方都設有機關。

↓在前進的途中，說不定會有熟悉的人物成為同伴。

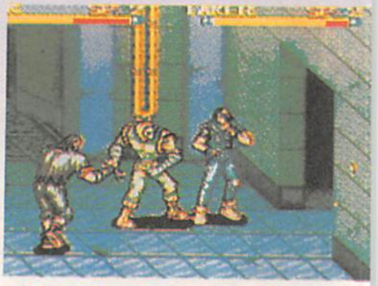
採用了多線路故事！

由這作品開始，不再會只是一直線地進行遊戲，採用了會因玩者選擇的路線而發生各種事件的多線路系統。

↓由今次開始，會在遊戲中加入對話場面。

↑坐在椅子的傢伙會是「達拉斯」的首腦嗎？

↓分支點出現，向那一方前進較好呢？



有更強力的必殺技

在這個「修羅」中，除了拳腳等普通攻擊和各人物設定好的必殺技外，也可以使用能令畫面中所有敵人受傷的特殊必殺技。

↑人物之一梅菲。他（她？）擅長的武術是泰拳。這是經常使用必殺技。

嘗嘗我的憤怒力量吧！

↑特殊必殺技可令所有敵人受傷。

遠遠超過了一般必殺技!!

↓奇夫力使用他那超華麗的特殊必殺技。

SUPER FAMICOM

忍者戰士（暫稱）

TAITO的名作回來了！

預定94年1月發售
TAITO
價格未定

●盒帶

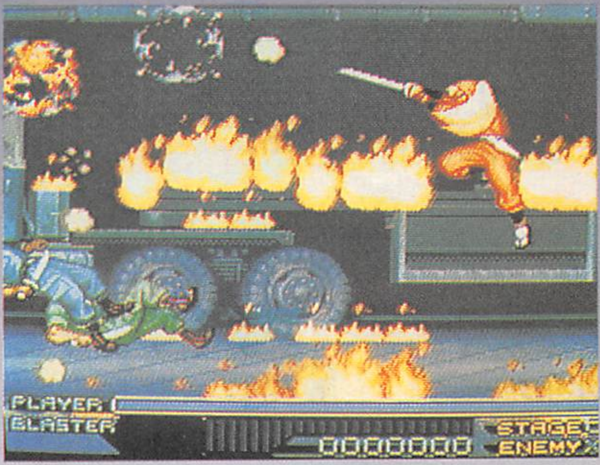
動作遊戲ACT

畫面屬開發中版本

'89年推出過的「忍者戰士」（PC Engine）在超任中復活了。前作中可從2名再造人忍者中選擇來玩，但今次卻變更爲3人。另外，相對於前作細小的人物，這個作品中，整體上人物都大型化了。

除此之外，敵人的攻擊方式和人物的移動速度等都有大幅的改良，加入更多忍技，令玩者看得很精彩。

運用忍者的招式打倒敵人！



↑今次會有怎樣的敵人出現呢？

↑各人物除了招式外，擅長使用的武器也有不同。

←再造人忍者是戰鬥機器。

會是怎樣的戰鬥呢…

↑從3名新人物中選擇1人。

→版面最後還是不會缺少…

NFL足球向SFC突擊！

SUPER FAMICOM

NFL 美式足球

預定9月下旬發售
KONAMI
9000日元

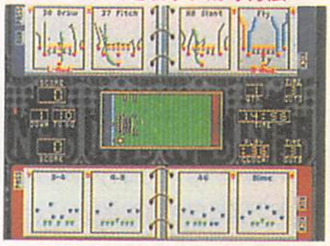
●盒帶

美式足球

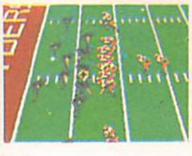
畫面屬開發中版本

這是一個可以選擇實際的NEL隊伍來對戰的正統派美式足球遊戲。玩者可按比賽的狀況，從一本寫滿了各種隊形的「PLAYBOOK」中選擇攻擊方法，隨意使用各種戰略。使用衝撞和假動作避開敵人，TOUCHDOWN！

↓從這表中決定攻擊和防守方法。



是正統的美式足球！



↑以假動作和傳球配合，目標是TOUCHDOWN。

↑從邊線發動的隊形攻擊。

↑啦啦隊是美式足球中不可缺少的。

你能成爲拳王嗎？

SUPER FAMICOM

超級　拳擊 鬼塚勝也監修

預定11月發售
SOFEL
價格未定

●盒帶

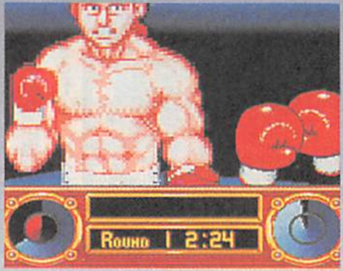
拳擊遊戲

畫面屬開發中版本

這是一個以擂台上拳擊手的視點來作賽，追求着迫眞的拳擊遊戲。這種干勁更達到仔細部份，由WBA世界青年輕量級冠軍鬼塚勝也監修。他會利用自己過往的經驗，對手的攻擊方式和出拳的方法都充滿着職業選手的眼光。

↑對手會進行有個性的攻擊。

←對方的拳套來到這麼近了。



↑好好閃避來攻擊漏洞！

擊中！

←右直拳擊中了。是這調子了。

SUPER FAMICOM

早餐前之小猫

你是位愛貓之人嗎？

預定94年2月發售
SIMS
價格未定

●盒帶

圖版遊戲

畫面屬開發中版本

令對手棋子從兩端趕走，擴大自己軍隊的陣地，令圖版之內盡可能有較多自己軍隊的陣地，看起來是個普通的圖版遊戲…。不過，棋子是「猫」。牠們有時會在圖版上隨便活動，有時也會睡覺，不遵照玩者的意思，讓大家看到一些像猫的（？）動作。因此，遊戲的進行並不會完全照玩者意思展開，可能在遊戲後期才突然變得不利…

充滿着可愛的小猫

↑有些猫更會和對方的猫玩

↑準備了很多版面。

↑把附着箭咀的猫移動。

牠們會有怎樣的動作呢？

↑充滿着各種表情的小猫。眞可愛～

←當然，基本上亦做得很嚴緊，對戰亦很精彩。

只有你能拯救惑星卡達奇斯

SUPER FAMICOM

超級裝甲戰士

預定9月上旬發售
TONKIN HOUSE
7500日元

●盒帶

動作遊戲ACT

畫面屬開發中版本

穿上裝甲服「達根」，從邪惡之手解放被征服的卡達奇斯惑星，一個橫卷軸動作遊戲。共準備了8種攻擊方法，其中有子彈會擴散的「噴射彈」，也有碰到牆壁時會彈開的「反彈彈」等。選擇時要配合版面和敵人的攻擊方法。

↓跳躍時要注意踏腳處才可。

全滅敵人

←會分散發射的噴射彈。

↑子彈反彈，對後方的敵人也會有效。

←這攻擊足以清除所有敵人。

SUPER FAMICOM

賽馬之路

擁有身爲馬主的感覺

預定9月下旬發售
VICTOR娛樂
9800日元

●盒帶

模擬遊戲SLG

畫面屬開發中版本

一個培育參賽馬的模擬遊戲「賽馬之路」。這遊戲中，連血統資料和出賽成績等都有着製作人員的執着。1年內進行的G1賽馬的勝利馬名也有每年記錄，50年內多少次稱霸了一個大賽也會記錄着。這些資料在遊戲中是能隨時用作參考的。

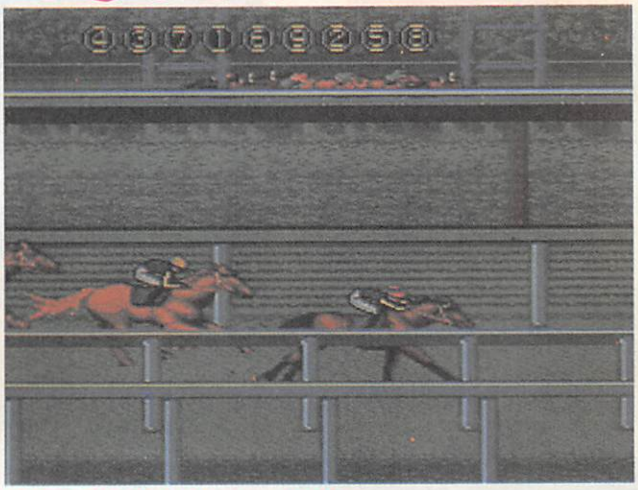
賽馬遊戲中最令人關心的是愛馬參賽的比賽場面。在這遊戲中，這部份會以電視轉播般的畫面來展開。例如在向着正面時，上半部份會表示各馬匹位置，下半部份是其中一部份的特寫。

稱霸G1

↑自己馬匹的名字何時才會出現呢？

↑能否稱霸所有重賞呢？

跑在前面拉開差距



↑到直線爲止各馬的動作都能一目了然。

↓刋在VICTOR報的體育版了。

↑一出閘，首先是爭取領先位置。

足球成爲了動作遊戲

SUPER FAMICOM

足球小子

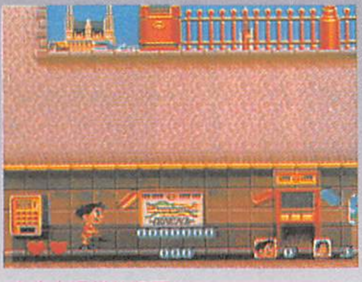
預定12月發售
YANOMAN
價格未定
●盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中版本

↑把足球踢出！

↓有很多這樣子的敵人

以一個擅長踢足球的少年爲主角的橫卷軸動作遊戲。這少年的武器就只有一個足球。把這足球看準機會踢向敵人打倒他們，同時向終點前進。

除了這種有點古怪的攻擊方法外，版面的機關，適當程度的高速卷軸及敵人出現位置等，都是針對着成爲一個動作遊戲而製作的。



↑也有這樣的版面。

↑令人感覺暢快的高速卷軸。

SUPER FAMICOM

祕密幹探

爲了保護地球的和平而戰！

發售日未定
IREM
價格未定
●盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中版本

一個以核戰後的地球爲舞台的動作遊戲。準備了的人物共有3人。從他們之中選出一人來開始遊戲。

當然，他們都是各有長處和短處，使用着不同的動作和招式的。使用自己喜歡的人物來粉碎罪惡。

↑日本出身的高原。曾是全美武術冠軍。

吃我的正義之拳吧！

↑英國出身的羅莎。以動作敏捷取勝。
←也有各種華麗的招式。

SUPER FAMICOM

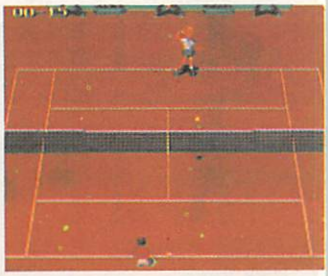
重擊網球

以重擊奪取皇牌身份

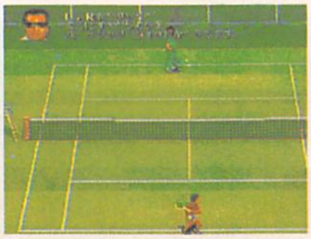
預定10月29日發售
MASIWA娛樂
8900日元
●盒帶
網球
畫面屬開發中版本

這是一個採用了以往網球遊戲中從未看過的「儲力打」系統，是個新類型的網球遊戲。

這儲力打的系統是用按擊時間的長短來決定擊球力度的大小。不過，在儲力打的期間是不能活動的。

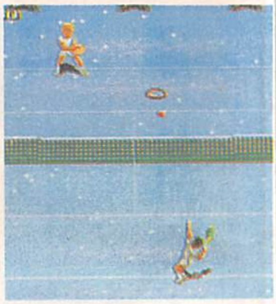


↑看上去好像和以往的網球相同…



↑可在練習模式學會特殊的操作方法。

→準備了這樣的場地。



SUPER FAMICOM

超級 HQ

街機的擁躉也會滿意

預定11月發售
TAITO
價格未定

●盒帶

動作遊戲ACT

書面屬開發中版本

多年前在街機推出，打破了賽車遊戲慣例的「H.Q.」，終於會在超任中登場。和街機版不同的地方，是會把視點改在駕駛的座位上。玩者必需盡早把目標的車停下來才可。

↑犯人也是在拼命逃走的。他能否從你手上逃脫呢？

↓嘩。被直昇機攻擊，眞恐怖。

TURBO!

↑總之是要把犯人繩之於法！

SUPER FAMICOM

超級曲棍球'94

目標是在奧林匹克優勝

預定11月發售
YONEZAWA PR21
8900日元

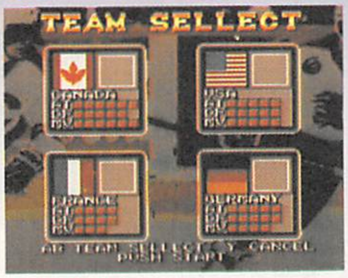
●盒帶

冰上曲棍球

書面屬開發中版本

冰上曲棍球被稱爲是冰上格鬥。這遊戲的魅力是它的速度。玩者有4階段視點改變的選擇能力，有些適合用來確認選手的位置，也有些能把遊戲的速度感作最高表現。

↓全部共有16隊登場。



↑也可使用4打線來玩。

→龍門前激烈的攻防戰。

激烈的飛車等待着你

SUPER FAMICOM

美神傳說 ZOKU

預定10月下旬發售
MAGIFACT
9800日元

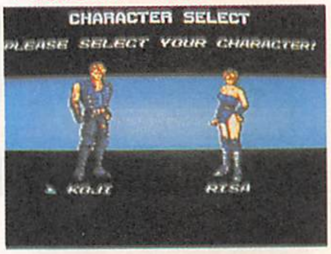
●盒帶

動作遊戲ACT

書面屬開發中版本

一個加入了時間概念的賽車遊戲出現了。它的名字是「美神傳說　ZOKU」。玩者可選擇KOJI或RISA來賽車。版面會有早、午、晚的變化，這會對路面狀況有所影響⋯。另外，賽道也會是由高速公路和交差點等市街地爲主來構成。

↓先決定用那一方來玩。

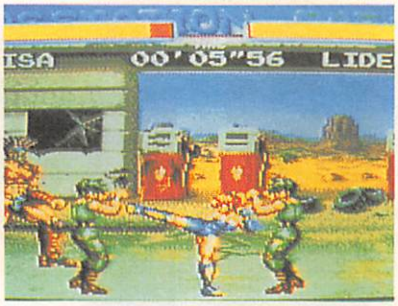


↑亦準備了很多對話場面。

↑首先是玩這個賽車動作遊戲。

有2種動作的樂趣!!

→跟着卻可玩到一個似模似樣的動作遊戲。



電影的著名作品登場！

SUPER FAMICOM

追擊紅色十月！

發售日未定
ALTRON
價格未定

●盒帶
動作遊戲ACT
畫面屬開發中版本

↑你能否平安完成任務呢？

↓用魚雷射向敵人。

在GAMEBOY中推出了的「追擊紅色十月！」將會以對應超級光線槍的方式登場。

亡命到美國的潛艇「紅色十月」，要駛到地中海、北太平洋等世界的大海中。在各海洋的任務中，有些是和恐怖份子或武器商人戰鬥，也可能是替豪華客輪帶路等，有各式各樣的變化。不過，衆多用來幫助完成任務的武器，會令看見的人很開心。

↑中彈時應馬上脫離戰線？

↑這是潛艇最有趣的潛望鏡畫面。

有超級火箭槍就更好了

SUPER FAMICOM

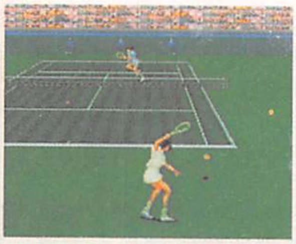
伊達公子之VR網球

專業人仕監修的正統派網球

預定94年1月發售
BI
9000日元

●盒帶
網球
畫面屬開發中版本

這軟件是由現時代表日本的女子職業網球手伊達公子監修的。這軟件的特徵之一是它的視點。眼前的玩者若走近網前或移後，畫面也會跟着卷軸的。



↑從底線之後的地方回擊。

↓若進入底線後，視點也會馬上改變。

↑抽擊時若按近網邊會更有迫力。

SUPER FAMICOM

遊人雀獸學園

充滿着可愛的女孩子

預定11月發售
VARIE
價格未定

●盒帶
麻雀
畫面屬開發中版本

由遊人作人物設計的遊戲「遊人雀獸學園」，今次有一些畫面照片可用來介紹。3名可愛的女子高中生，要打到意外地呼喚了出來的大惡魔，更要把女學生們全部平安地救出來。當然，戰鬥的方法還是麻雀…。

可以和這些可愛的女孩…

↑每位女孩子都非常可愛。

↓在各重要地點都可看到特寫畫面。

↑以麻雀決勝負吧！這些可愛女孩不知實力如何呢？

劍和魔法的動作遊戲！

SUPER FAMICOM

異次元物語

發售日未定
SQUARE
價格未定

●盒帶
動作RPG
畫面屬開發中版本

SQUARE公司開發新動作RPG的情報，隨着迫力的畫面照片到手了。那就是這個動作RPG「異次元物語」。看上去，在畫面左下的劍士似乎會是主角。幫助主角的，是這遊戲的重點「守護神」。主角要借助4名能力各有不同的守護神，和魔界艾卡斯戰鬥。但似乎主要會以地下世界爲舞台…。這個仍是充滿了神祕的作品，一旦再有最新情報便會爲大家送上的了。

與守護神一起戰鬥！

↑今次只得到了這一張照片。唔，眞遺憾。

SUPER FAMICOM

火爆棒球場

充滿迫力的眞名職業棒球！

預定11月發售
SAMMY
價格未定

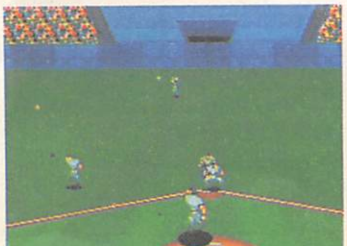
●盒帶
棒球
畫面屬開發中版本

預定推出「實戰角子老虎機必勝法」的SAMMY公司，亦會推出一個棒球遊戲。這遊戲沒有以往棒球遊戲中慣用的畫面變更，遊戲會流暢地展開。另外，各模式亦很充實，練習模式中更能作同一隊的對戰，也可以隨玩者的喜好自由從各球隊選擇選手結成隊伍。這隊伍甚至能用來參加錦標賽。

↑選手有着美國漫畫的風格。

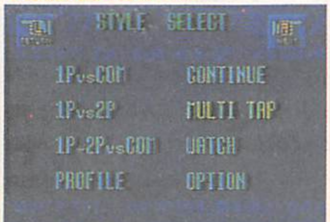
↓選手的資料以18個項目詳細列出了。

↓精彩的場面會做得很仔細。



↑球會這樣子的打出去。

↓亦能對應4打線來玩。



爆炸性的動作令人感動！

↑選手每個動作都是大胆而且精密的。

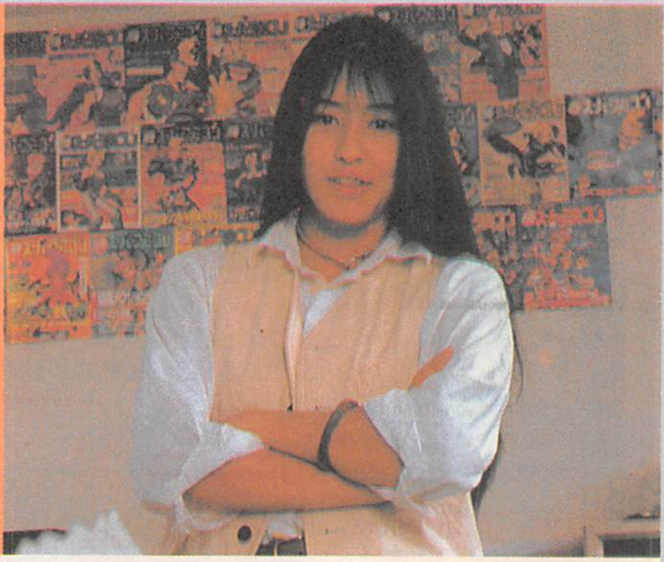
STREET FIGHTER II TURBO

大受好評的廣告!!
SFⅡ TURBO的
眞人版體驗!!

SFⅡ TURBO 扮演春麗的 水野美紀小姐！

「SFⅡ TURBO」的電視廣告在日本大受歡迎。在那廣告（CM）中扮演春麗，現時也有在朝日電視台的受歡迎劇集「湘南女子寮物語」中演出的水野美野小姐，竟然不顧危險來到了充滿邪惡鬥氣的編輯部中。結果當然是被欺負了……衆編輯們…

→在混亂的編輯部中，還會否有着不失其風采的「氣」嗎？美紀小姐一點也不怕這些邪惡的鬥氣，仍保持了自己的風采。



↑指着背後的雜誌。相信待美紀小姐離開後，那雜誌會有一場爭奪戰了。

↑扮春麗就那麼像，不知打起來又如何呢（遊戲版）？我們即場得到了答案。

在電視中和大家說午安!!

這是學園版的美紀小姐

以下的照片是來自日本朝日電視台由7月開始播映的劇集「湘南女子寮物語」的。故事是圍繞着一間女子宿舍內的問題少女們。美紀小姐更在劇中飾演一名性格像春麗的格鬥家「山野早紀（17歲）。美紀小姐的出生日期是197　年6/28，B型，身高166cm，三圍數字是80、59、88。

↑片中的其他女角。

↑這一招是↑十A擊嗎…

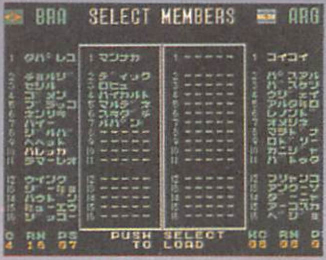
超級任天堂祕技大全

以同樣的選手製作隊伍

一級技

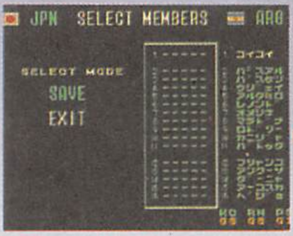
立體足球2

這是一個能把守門員以外的選手增殖，加進隊伍中的祕技。首先，以人對人的ALLSTAR方式開始，跟着是從各國選擇加入隊伍的選手，最後再選擇想增殖的選手。跟着，以該選手本來所屬的國家來選END。跟着選擇EXIT，LOAD任何一個對戰隊伍的記錄。然後是按Y掣再一次選擇選手。這樣，選擇過一次的選手可再次選擇了。重覆這樣做，便能創作只有同一選手的隊伍。



↑以ALLSTAR的人對人遊戲開始，從各國選出選手。

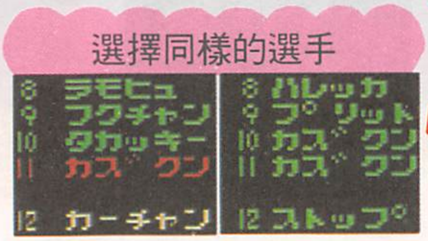
↑把想增殖的選手在其所屬的



↑不SAVE來選擇EXIT

↓LOAD出對戰隊伍

↑按Y掣把決定了一次的解除，最後選擇的選手名字會以白色表示。



↑選了一次的選手，竟然可以再選一次。

2P方面亦能用同一手續增加選手。

←重覆這樣做，便能把守門員外所有選手變成同一人。

變成觀戰模式

五級技

立體足球2

這是一個能觀看由電腦操作的隊伍作對戰的「觀戰模式WATCH MODE」。

在標題畫面中，按着L和R來順序按右、上、左、下、A、X、Y、B。這樣，會變成隊伍選擇畫面，選擇隊伍的浮標會以COM表示。在這畫面中使用①控掣器選擇想作賽的隊伍後，便會變成觀戰。

按着L和R掣，順序輸入右、上、左、下、A、X、Y、B。

↑在標題畫面輸入左方的指令。

↑突然出現隊伍選擇畫面。

↓選出進行對戰的隊伍。

↑電腦人物的戰鬥很激裂。

三級技 只有守門員的故障隊伍

立體足球2

守門員本來是不能以前鋒等位置的身份參賽的。不過，用這方法的話，便能把守門員以外的所有隊伍成員變成「コイコイ」這位阿根廷的選手。

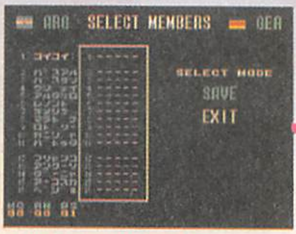
首先，進行對電腦的PK戰。這時就是勝了或輸了也好，到了結果畫面時按B掣回到標題畫面中。跟着是選擇ALLSTAR，開始人對人的比賽。在選手選擇的畫面時，選2P那方的守門員。跟着是按2P那方的SELECT。這樣，平常是會出現記錄了的隊伍資料畫面的，但不知爲何卻會出現選擇SAVE或EXIT的畫面。跟着若決定1P方的隊員開始比賽，2P方面的隊員會全部變成守門員「コイコイ」。而且，這選手的能力還是相當好的。

先玩PK戰

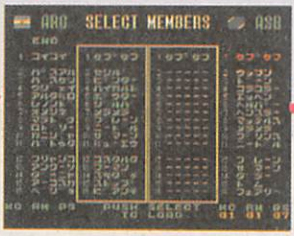
←用任何一隊來玩對電腦的PK戰。

↑在PK戰的結果畫面按B回到標題畫面。

↓開始ALLSTAR的人對人戰，選2P的守門員。

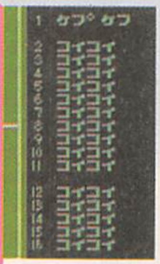


↑按選擇會出現這畫面。



↓選EXIT，決定1P方面。

只有守門員的隊伍誕生了！



←所有隊員都變成這傢伙了。

↑名字的表示出現了故障

二級技 「光榮之南十字星」模式

超級家庭網球場

這裏介紹的指令，可令大家玩到故事模式「光榮之南十字星」。

在出現「PRESS START BUTTON」表示的標題畫面中，按5次選擇掣來按START。那麼，會變成照片1的畫面，在這裏選NAMCOT THEATER便能玩到故事模式。在這模式中，主角是位叫瑪歌的女孩，故事是她努力成爲究極網球手的經過。另外，若在標題畫面選OPTION，是可作BGM測試的。那裏可聽到52種音樂和效果音。

按5次SELECT後按START

↓在這標題畫面中輸入左方的指令。

↑照片1。在這畫面中選擇。

↑不斷有對手出現，要和主角瑪歌以網球分高下。

←OPTION中增加了聽音樂和效果音的項目。

能玩到「辛口」模式

三級技

立體足球2

這裏會介紹一個隱藏指令，令大家玩到電腦隊伍比平常更利害的「辛口」模式。

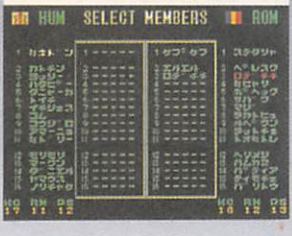
在標題畫面中，先按着L和R來順序按左、A、右、Y、SELECT、START。這樣，會出現一個加上了「辛口」字樣的標題畫面，在這模式中和電腦對戰，電腦操作的隊伍便會比平常更利害。而且，若是以ALLSTAR來開始遊戲，會加入「HUMAN」的隱藏隊伍，更可用這隊伍玩或選拔成ALLSTAR的選手。

在標題畫面中，按着L和R掣來順序按左、A、右、Y、SELECT、START。

↑標題畫面中會加入「辛口」的表示。

↑對手的隊伍變強了。

ALLSTAR賽



←加入了「HUMAN」隊伍，可用來選擇選手。

版面選擇

三級技

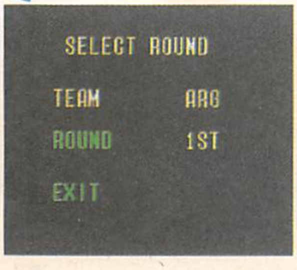
立體足球2

用這個祕技，可自由決定從「HUMAN CUP」的任何一回合戰鬥開始。

在標題畫面中，按着L和R來順序按Y、A、X、A、Y、X、B。這樣，會出現一個表示了「SELECT ROUND」的畫面。在這裏，可決定在「HUMAN CUP」玩的隊伍，亦能決定由那一戰開始，若是在決定那一戰開始時選「END」，是可馬上看到完結畫面的。

在標題畫面中，按着L和R來順序按Y、A、X、A、Y、X、B。

↑若選擇「END」，會開始完結畫面。



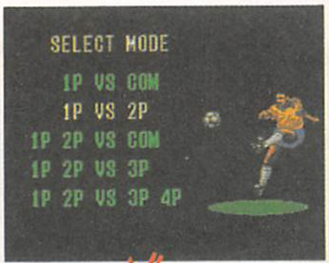
←以想玩的隊伍從任何一回戰開始。

使用隱藏隊伍

四級技

立體足球2

這祕技可使用「HUMAN」這支隱藏隊伍來玩。這隊伍的出現方法是先選擇「EXHIBITION」，以人對人（例如是1P VS 2P）來開始遊戲。跟着是在隊伍選擇畫面中按着R和A按B掣。這樣便能使用「HUMAN」隊伍。不愧是製作公司名字的隊伍，所有能力值都是最高的。



←選擇「EXHIBITION」以人對人（例如是1P VS 2P）來開始。

在隊伍選擇畫面中按着R和A來按B掣。

「HUMAN」隊伍

↑全部能力值都是最高的。

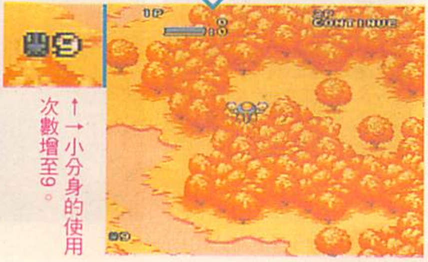
三級技 無限使用小分身

超任兵蜂

能把畫面上所有敵人打倒的小分身，現在能不限次數地使用了。先在遊戲途中暫停，順序輸入上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、B、A、B、A、B、A。這樣，小分身的使用次數可增至9次。而且，這指令更能不限次數的使用。另外，在2人玩時只要其中一方輸入指令，雙方都可增加。

首先要暫停

順序輸入上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、B、A、B、A、B、A。



↑→小分身的使用次數增至9。

三級技 完全無敵的兵蜂

超任兵蜂

這個是不用使用金手指，可直接利用輸入指令成爲無敵的祕技。

方法是先在遊戲中暫停，順序輸入A、Y、A、Y、L、R、L、R、Y、B、B。跟着若解除暫停，兵蜂會變成無敵，就是撞上敵人或子彈亦不怕。

在2人玩時，同樣是在遊戲中暫停，由1P、2P任何一方輸入指令。這樣，除了輸入的一方外，1P和2P都會無敵。

A、Y、A、Y、L、R、L、R、X、B、B。

↑自由地操縱着無敵的兵蜂。

三級技 體力回復指令

超任兵蜂

這裏介紹一個有用的祕技，可以令兵蜂在體力減低時把體力完全回復。

在遊戲中任何時候暫停。跟着是順序輸入SELECT、A、Y、A、Y、X、B、X、B、R、R、SELECT。跟着若是解除暫停，減去了的體力便可完全回復。而且，在2人玩時只要任何一方輸入指令，1P、2P都能回復體力的。這祕技可不限次數使用，非常方便。

順序輸入SELECT、A、Y、A、Y、X、B、X、B、R、R、SELECT。

↑暫停後，如左方的輸入。

體力變滿了！

←這祕技是能不限次數地使用的。

↑其中一方輸入，雙方都能回復。

SFII TURBO

不能使用必殺技的COM戰

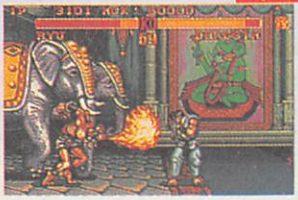
三級技

輸入電源後，在CAPCOM的文字表示時，快速的順序輸入下、R、上、L、Y、B、X、A。當完成指令輸入時，若有選擇人物的聲響便是成功了。跟着在任何一個模式和電腦對戰，自己使用的人物都是完全不能使用必殺技的。另外，就是途中加入挑戰另玩者，也會是在沒有必殺技的狀態下對戰的。

↓在文字出現時輸入指令

很快的輸入下、R、上、L、Y、B、X、A。

↑在任何模式中開始對電腦戰。



↑自己是完全不能用必殺技的，相當難玩。

FINAL FIGHT 2

2人用同一人物同時玩

三級技

在2人玩時，可使用同樣的人物來玩了。

在標題畫面中順序輸入下、下、上、上、右、左、右、左、L、R。若標題畫面的背景變成藍色便是成功了。跟着若選擇2人同時玩來開始遊戲，是能以同一人物來玩的。

順序按下、下、上、上、右、左、右、左、L、R。

↓在標題畫面如左方的做。畫面如下方的變藍便是成功了。

↑把浮標指向同一人物。就這樣決定。

是同一人物！

↑可以2人用同一人物了。眞開心。

神聖紀

有3隻手的嗎？

四級技

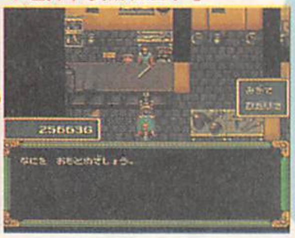
這祕技可同時裝備雙手用的武器和單手用的武器，令攻擊力提高。

首先，在右手裝備長矛或流星槌等雙手用的武器。跟着，在武器店購買單手用的武器給左手用，並把武器裝備好。跟着若看狀態值，會發現既己裝備了雙手用的武器，卻能無故地在左手再裝備一件武器。這時單手用的武器名字雖會出現故障，但攻擊力卻會是雙手和單手武器相加的數值。另外，戰鬥中亦能以2件武器各自攻擊。不過，若是把裝中備中的武器除下任何一方或是交換後，效果便會失去。

↓先在右手裝備要雙手用的武器。

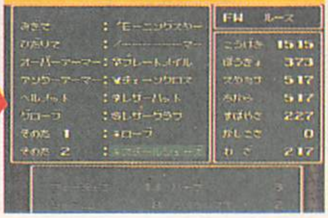
↑到武器店購買單手用的武器

↓選擇「裝備在左手」…



在左手裝備

可以一起裝備。



←攻擊是力2件武器攻擊力的總和…

二級技 能無限地使用AP

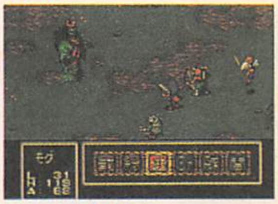
龍之戰士

先把想將特殊能力和魔法無限使用的人物（以下稱人物A）的AP成爲個位數字。跟着是使用魔法攻擊和敵人戰鬥，向人物A使用「カトマナ」的魔法。跟着，只要人物A受敵人魔法成功便成功了。只要戰鬥結束，人物A的AP會比當時的最高值更多。在這狀態中，就是使用魔法令AP變成0以下，AP也會回復到最高值。這樣，莉娜以外的人物可不用住進旅館，能無限的使用特殊能力。

↑把AP想增加的人物AP變成個位。

↓使用カトマナ的魔法。

↑受敵人的魔法攻擊便是成功了。



↓跟着只要逃走或打倒敵人，結束戰鬥。

AP增至這樣了！

←成功後，AP會比現時的最高值還多。

三級技 必殺技的難易度設定

SFII TURBO

這是一個可在VS戰鬥中，除了改變等級設模式外，連各必殺技可否使用也能設定的模式。

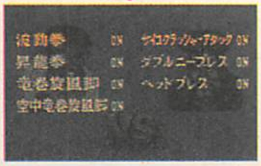
先以VS戰鬥來開始遊戲。跟着是在等級設定畫面中使用②控製器順序器順序輸入下、R、上、L、Y、B、X、A。這樣，會出現照片3的畫面。在這裏，可使用各控製器的十字和Y、B，把使用必殺技的場合選ON，不使用時設定爲OFF。該定結束後，可用②控製器的START回到等級設定畫面，跟着便能照平常的開始遊戲。

↑首先，以VS戰鬥模式開始遊戲

↓跟着是決定對戰中使用的人物。

↑在這等級設定畫面輸入右方的指令。

在②控製器順序輸入下、R、上、L、Y、B、X、A。



↑照片⑶用十字掣選擇必殺技，按Y或B變成OFF，那一招便不能用了。

↑可進行封印了部份必殺技的戰鬥。

新作遊戲月曆表

By J. J. & 葉Sir

日期	日文名稱	中譯名稱	種類	公司名	價格
預定8月發售之遊戲					
25日	サラブレッドブリーダー	純種馬王THOROUGHBRED BREEDER	SLG	HECT	9700日元
27日	MVPベースボール	MVP棒球	SPG	ACCLAIM・JAPAN	8800日元
27日	樹帝戰紀	樹帝戰紀	SLG	ENIX	9600日元
27日	美少女戦士セーラームーン	美少女戰士CAILOR MOON	ACT	ANGEL	9800日元
27日	スーパースコープ × ZONE	超級光線槍XZONE	ACT	KEMCO	6500日元
27日	マウス専用マリオとワリオ	滑鼠專用門智孖寶	A-PZG	任天堂	6800日元
27日	スーパースコープDESTRUCTIVE	超級光線槍DESTRUCTIVE	ACT	BANDAI	6800日元
預定9月發售之遊戲					
10日	ラスベガスドリーム	拉斯維加斯之夢	ETC	IMAGINEER	9800日元
10日	ウイニングポスト	勝利之馬	SLG	光榮	12800日元
10日	ミスティッククエスト	太空戰士USA版MYSTIC QUEST	RPG	SQUARE	7900日元
上旬	サンダーバード	雷鳥拯救隊	ACT	COBRA・TEAM	8800日元
上旬	スーパータリカン	超級裝甲戰士	ACT	TONKIN・HOUSE	7500日元
14日	新日本プロレスリング超戦士 IN鬥強導夢	新日本摔角會　超戰士IN鬥強導夢	SPG	VARIE	9800日元
17日	ファイナルセット	FINAL SET	SPG	FORUM	8500日元
19日	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～	杜尼哥之大冒險～不可思議之迷宮～	RPG	CHUN・SOFT	9600日元
22日	マスターズ遙かなるオーガスタ2	MASTERS　澳洲高爾夫球2	SPG	T & E SOFT	9900日元
24日	ダライアスフォース	DARIUS FORCE	STG	TAITO	8800日元
24日	本格麻雀　徹萬	本格麻雀　徹萬	ETC	NAXAT	7800日元
24日	GO！GO！ドッジリーグ	GO！GO！躲避球	SPG	PACK・IN・VIDEO	7800日元
下旬	SD機動戦士ガンダム2	SD機動戰士高達2	STG	ANGEL	8800日元
下旬	戦国伝承	戰國傳承	ACT	DATAEAST	8800日元
未定	化学者ハリーの波乱万丈	化學家哈利之風波	ACT	ALTRON	8900日元
未定	SOLSTICE II	立體迷宮SOLSTICE II	ACT	EPIC・SONY	9500日元
下旬	NFL フットボール	NFL美式足球	SPG	KONAMI	9000日元
未定	GS美神　除霊師はナイスバディ	GS美神	ACT	BANDAI	8800日元
未定	ランセイバー	RUN SABAR	ACT	HORI電機	8500日元
未定	トリネア	TRINEA	A-RPG	YANOMAN	9800日元
未定	課長　島耕作　スーパービジネスアドベンチャー	課長島耕作　超級商場冒險	AVG	YUTAKA	9800日元
預定10月發售之遊戲					
1日	スーパー3Dベースボール	超級3D棒球	SPG	JALECO	12800日元
8日	スーパー競走馬　風のシルフィード	超級賽馬：風之史萊菲	SLG	KING・RECORD	9300日元
8日	バイキングの大迷惑	維京人	ACT	T & E SOFT	8800日元
8日	ホーリー・ストライカー	HOLY STRIKER	ACT	HECT	8800日元
15日	スズカエイトアワーズ	鈴木EIGHT HOURS	RCG	NAMCO	8800日元
中旬	スーパーカジノ　シーザースパレス	超級凱撒賭場	ETC	COCONUT・JAPAN	8980日元
中旬	超時空要塞マクロス	超時空要塞MACROSS	STG	SIMS	8800日元
22日	スペース　ファンキー　B.O.B	B.O.B	ACT	EA VICTOR	8900日元
22日	ラスト　ショット	LAST SHOT	SLG	SAMMY	價格未定
22日	らんま1/2 朱猫団的秘密	亂馬1/2　朱貓團的秘寶	RPG	東寶/小學館	9800日元
29日	ドラッキーの草やきう	大肥貓的草地棒球	SPG	IMAGINEER・ZOOM	9800日元
29日	アクトレイザー2　沈黙の聖域	阿雷沙2沉默之聖域	A・RPG	ENIX	9300日元
29日	はたやまハッチのパロ野球ニュース！実名版	棒球新聞！實名版	SPG	EPOCH社	9800日元
29日	龍虎の拳	龍虎之拳	ACT	KEN・ANUSEMENT	9800日元
29日	将棋　風林山火	將棋　風林火山	ETC	PONY	8800日元
29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー	職業網球之旅2	SPG	MASAWA娛樂	8900日元
下旬	ARCUS SPIRITS	太陽帝國SPIRIT	A・RPG	SAMMY	8900日元
下旬	バトル・マスター～究極の戦士たち～	格鬥王～究極之戰士們～	ACT	東芝EMI	價格未定
下旬	美神伝説　ZOKJ	美神傳說ZOKU	ACT	MAGIFACT	9800日元
下旬	イースⅣ	伊蘇Ⅳ太陽的面具	A-RPG	TONKIN・HOUSE	9800日元
未定	リトルマジック	LITTLE MAGIC	ACT	ALTRON	8800日元
未定	ユートピア	世外桃園	SLG	EPIC・SONY	9500日元
未定	スーパーチャイニーズワールド2	超級中國拳2	ACT	CULTURE・BRAIN	9800日元
未定	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	ACT	TAKARA	9800日元
未定	ミラクル＊ガールズ	夢幻少女	ACT	TAKARA	8800日元

GAME DOCTOR SF III ®

〈獨家功能，傲視同群〉

超任博士 III

其它功能，實用齊全

- 內置開機線路，免開機帶。
- 出廠 16M，可另購專用擴展卡自行加裝至 24M 或 32M。無需拆機開殼或送回代理店，方便靈活。
- 可準確 BACKUP 遊戲帶中資料到本產品記憶體中，方便作研究、修改。
- 直接 RUN 遊戲時有 NORMAL、SUPER 及 TRY MODE 三種模式以供選擇。
- 可將 MGD 或金手指改 GAME 密碼保存磁存磁碟中，用戶可自行加、減密碼；更有智能可自動將屬於目前記憶體中遊戲的有關密碼去修改遊戲，無需按入遊戲編號，既簡易方便，又不會因遊編號混亂而用錯密碼引至死機。
- 可讀任何磁碟遊戲，更獨家可讀 MGD 13.5M 格式磁碟。
- 有 FORMAT 、 SAVE 、 COPY 、 RENAME、DELETE……等磁碟操作、方便實用。
- 獨有系統自我檢測功能，方便驗收及快速維修，保證質素。
- 訂製專用 IC，玩 GAME 最穩定，保證玩 GAME 最爽。

- 全球唯一一部可以令你玩遊戲盒帶時獲得慢動作，無限復活(又稱逐格 SAVE)等特异功能。專利設計，仿冒必究(已取得美國、台灣等地註册專利)。
- 功能最強勁齊全的遊戲磁碟系統。獨家率先為磁碟引入慢動作及無限復活功能；並可以將逐格 SAVE 資料寫入磁貨，以便日後重玩此遊戲時從磁碟中取回資料，可以從 SAVE 之處開始玩下去，無需重頭再玩。
- UDR 無間斷記憶保存技術獨步天下，即使熄遊戲機後仍可保存所有遊戲程式及逐格 SAVE 等資料。令你可以不受限制，無須要一次過打爆機，而可以分幾次日子打 GAME ，利用逐格 SAVE 從上次 SAVE 之處繼續玩下去，避免通宵追打 GAME 而影學業或工作，加上無需次次 LOAD 碟(玩同一遊戲)而避免磁碟機「提早玩完」。
- 多 GAME 合一功能。根據你所選配的記憶容量，可以將一個或多個遊程式同時存入超任博士 3 中。以後一着遊戲機可以選 GAME 來玩，方便無比。
- 可輸入 7-14 位格式的 MGD 或金手指改 GAME 密碼；並可顯示遊戲程式資料內容，幫助你分析、搜尋、修改遊戲資料，令遊戲改為不死、無敵版，或可自創改 GAME 密碼，其樂無窮。
- 內置式多功能解碼器，適合多款遊戲，無需另購其它解碼器，經濟實用。
- 特設簡易操作模式及全功能菜單選項式，可自行設定。並有中文或英文提示(或英文加另一種文字提示)供選用或重新選定。

邦谷企業有限公司出品
香港總代理：麥高玩具有限公司
用户服務部：九龍深水埗福華街
黃金地庫商場8號

WHOLESALE / EXPORT ARE WELCOME !

威龍貿易公司

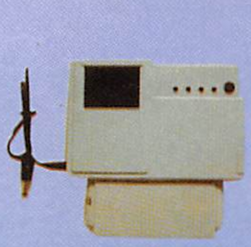
WAI LUNG TRADING CO.

MGD Ⅱ 特約批發商

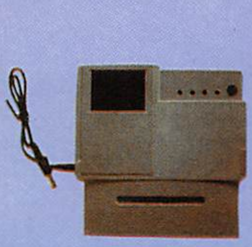
16M DOCTOR卡

8M DOCTOR卡

32M DOCTOR卡



SF界卡



MD界卡

PC界卡

總店：黃金商場地面38號　TEL：3605087

經營批發各類家庭電視遊戲機、手提遊戲機、萬用遊戲博士、各類遊戲盒帶及磁碟遊戲等等。

UFO Super Drive 超任專用磁碟機

HYPER VERSION 3.0 加强版本

現已推出

超任專用磁碟機

*18M
*26M
*34M

大容量

其它牌子 也許不易!! 多2M??

- **大容量** 內置分體式RAM CARD，可以隨時UPGRADE，至更大記憶
- **比其他牌子多 2 M** 用作儲存額外資料及運算，使隨時SAVE功能更暢順，至於其它牌子絕大部分會出現花面及HOLD機現象（例如街頭霸王 2）

為配合街霸之四大天王之推出，現可替舊有客戶UPGRADE至26M

新增功能：
1.X-TERMINATOR™ CODE〈密碼寶〉對應〈首創〉可執行密碼寶之密碼。
2.最强勁之帶上碟功能〈首創〉
可顯示遊戲帶的結構，DSP, S-RAM遊戲名稱，自動分析，〈例如最新使用DSP之遊戲SUPER AIR DIVER均可即時由帶轉錄為磁碟。
3.加快讀碟速度：
針對市場上各種磁碟不同之FORMAT，主機自動分析而選用最快的讀碟速度。
4.在玩遊戲當中，可隨時進入使用X-T秘技或取消使用秘技，非普通金手指密碼可比。

UFO 18M,26M版本均可玩街霸〈TURBO版〉

UFO 系列

第二彈 街霸 Joycard

(超任專用)

優點特多：

1.附加絕招專用制
2.Auto-fire功能
3.慢動作功能

輕輕一按，絕招即出。
昇龍拳、波動拳、
旋風腿、噴火、發電…即可使用。

第3彈 X- Terminator

密碼寶 (超任專用)

功能：

1. 秘技功能
2. 自動找尋密碼功能
(包括最新及將來遊戲)
3. 慢動作功能
4. 歐、美、日盒帶轉換能
功能。

密碼寶乃玩超任遊戲之加强配件，只需將遊戲盒帶或磁碟機放在密碼寶上便可。

DISTRIBUTOR: 新成公司

Agent: UFO COMPANY

Fax:(852)3610261

All names, log & releated indicia are trademarks of thier respectives companies

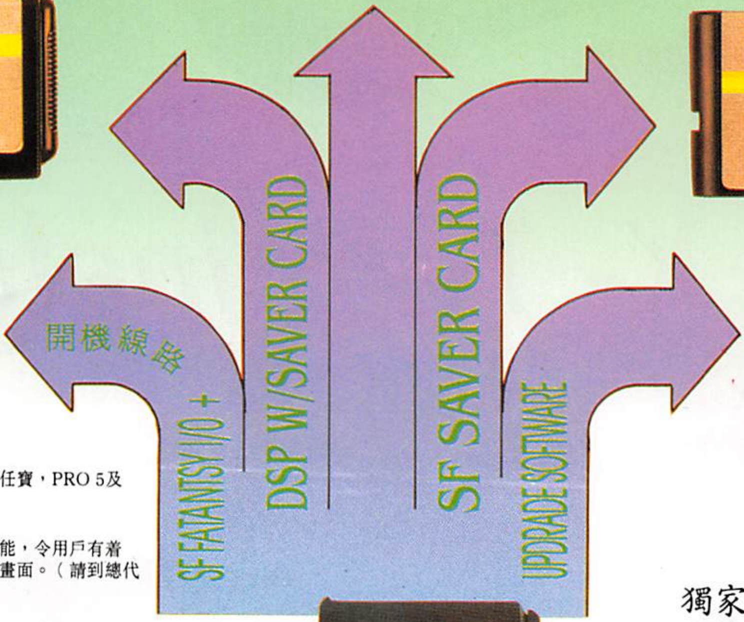
最新X-TERMINATOR™密碼均於各大遊戲雜誌上登載。

智多星磁片系統

雙用合璧
一體化設計

配合兩大天王使用
為您帶來無窮樂趣！

永遠走在
時代尖端！



萬用遊戲程式
在智多星上，均可使用飛鷹，萬能博士，超任寶，PRO 5及
FO等的磁片遊戲種。
首創圖像化畫面控制
客戶使用起見，特設有圖像化畫面控制功能，令用戶有着
識字之方便；而超任及世嘉是各有不同的畫面。（請到總代
或各陳列室參觀選購）
首創遊戲中文名稱顯示
下的遊戲磁碟，只需加上MGH的中文FILE，便在智多星上
現中文名稱顯示。方便儲存磁碟及選擇遊戲。
免費更換新控制程式（UP Grade Version）
有新的控制程式推出，可享有免費更改服務。（只需購買後
四天內寄回保用證。）
分離脚
在不同線路之遊戲機上用。
他優秀功能包括：
可玩齊所有MD及SF/SNES遊戲（包括：夢幻戰士Ⅱ及孖寶賽車等）。
可擴展至32M
內置256K SAVE RAM，並可將資料存入磁碟中。
設有擴展槽，配合未來發展。
本機採用高質素PCB界面，絕不損壞遊戲機之插槽，引至燒機。
用電量比其它磁碟系統爲低及穩定。
有多項功能，不能盡錄！

獨家首創多項卓越功能：
* 最先使用分離式界面設計。
* 萬用FORMAT。
* 圖像化功能畫面控制。
* 遊戲中文名稱顯示。
* 毋需換機亦能立即加入新增功能。
* 在PAL線機讀碟時，絕不會出現跳動畫面。

金星的標誌　產品的信譽

出口及維修部：金星電腦有限公司
九龍深水埗高登商場64號鋪
SHOP NO.64, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 145-152 FUK WAH ST.,
SHAMSHUIPO, KLN, H.K. TEL: 3614991 FAX: 3614987

MGH定於7月初推出RAM卡
24M

總經銷及陳列室：

夢工場
高登商場18號鋪　TEL7286220

新大生公司 NEW TAI SANG CO.
高登商場51號鋪　TEL7207378

熊本城
高登商場59號鋪　TEL7088889

MGH 紀念版
ASIC POWER

爲慶祝MGH推出一週年之紀念及銷售量長期雄踞雙用機同類型產品之冠。金星電腦有限公司特別推出MGH之紀念版——ASIC POWER。此紀念版特別引進最先進電子電腦科技，將現時MGH多粒記憶體之資料容匯於一顆極精密的特定用途積體回路APPLICATION SPECIFIC INTEGRATED CIRCUIT 簡稱 ASIC 之內。使磁碟系統之資料運作及傳送更快、更穩定、且更省電。MGH紀念版亦保留了現時MGH的各種先進功能，半點無缺。同時還特別增加了一個自行擴展容量插槽，使用戶可自行將 MGH 的容量提升。

如欲了解更多有關MGH紀念版—ASIC POWER的資料，可向金星公司及其它分銷商查詢！

MGH紀念版—將會爲大家帶來意想不到的驚喜！！

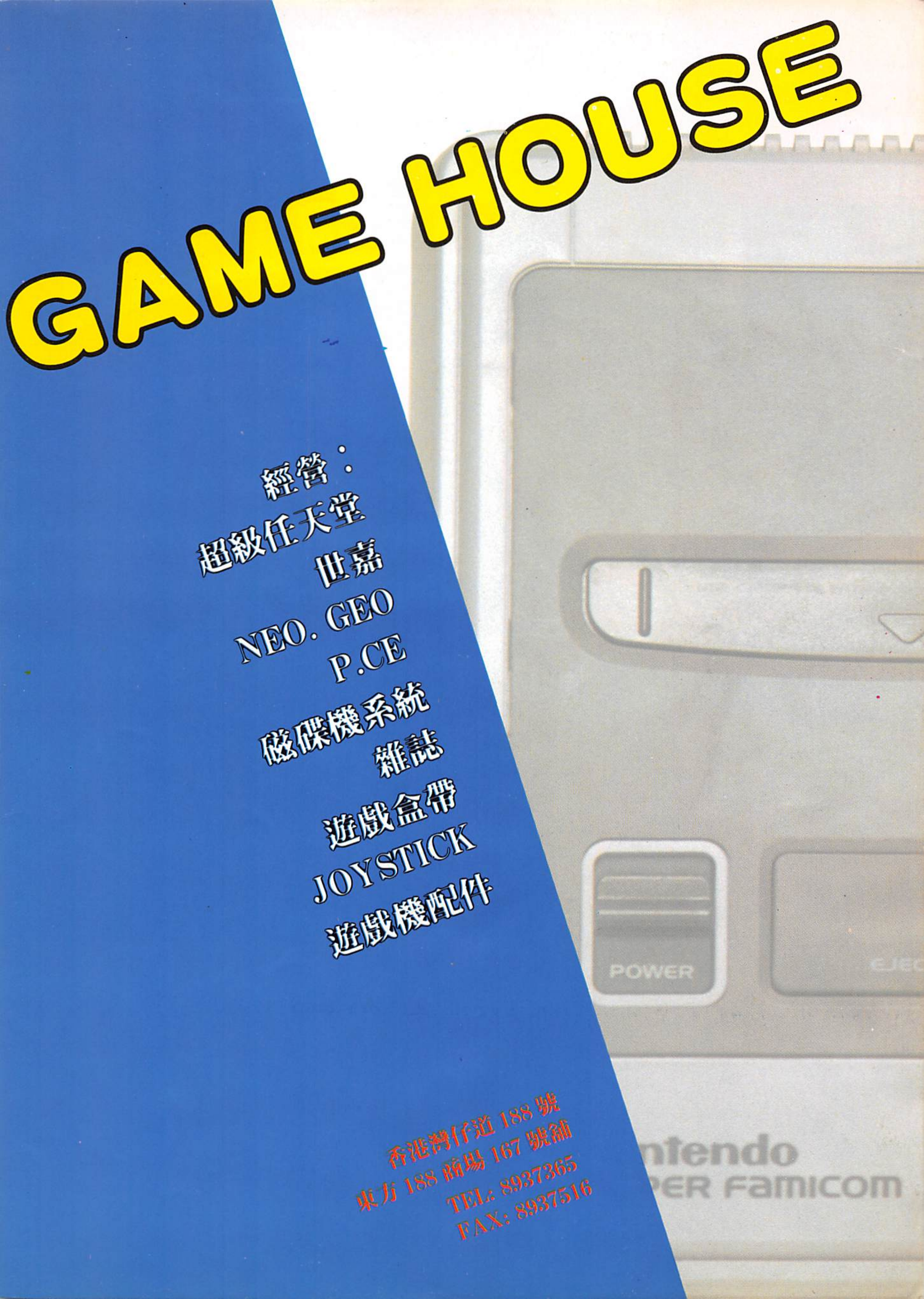
金星的標誌　產品的信譽

出口及維修部：金星電腦有限公司
九龍深水埗高登商場64號鋪
SHOP NO.64, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 145-152 FUK WAH ST.,
SHAMSMUIPO, KLN, H.K. TEL: 3614991 FAX: 3614987

總經銷及陳列室：

夢工場	新大生公司 NEW TAI SANG CO.	熊本城
高登商場18號鋪 TEL7286220	高登商場51號鋪 TEL7207378	高登商場59號鋪 TEL7088889

GAME DOCTOR SF III
®
〈獨家功能，傲視同群
超任博士 III
其它功能，實用齊全
•內置開機線路，免開機帶。
•出廠 16M，可另購專用擴展卡自行加裝至 24M 或 32M。無需拆機開殼或送回代理店，方便靈活。
•可準確 BACKUP 遊戲帶中資料到本產品記憶體中，方便作研究、修改。
•直接 RUN 遊戲時有 NORMAL、SUPER 及 TRY MODE 三種模式以供選擇。
•可將 MGD 或金手指改 GAME 密碼保存磁存磁碟中，用戶可自行加、減密碼；更有智能可自動將屬於目前記憶體中遊戲的有關密碼去修改遊戲，無需按入遊戲編號，既簡易方便，又不會因遊編號混亂而用錯密碼引至死機。
•可讀任何磁碟遊戲，更獨家可讀 MGD 13.5M 格式磁碟。
•有 FORMAT、SAVE、COPY、RENAME、DELETE……等磁碟操作、方便實用。
•擁有系統自我檢測功能，方便驗收及快速維修，保證質素。
•訂製專用 IC，玩 GAME 最穩定，保證玩 GAME 最齊。
•全球唯一一部可以令你玩遊戲盒帶時獲得慢動作，無限復活(又稱逐格 SAVE)等特异功能。專利設計，仿冒必究(已取得美國、台灣等地註册專利)。
•功能最強勁齊全的遊戲磁碟系統。獨家率先為磁碟引入慢動作及無限復活功能；並可以將逐格 SAVE 資料寫入磁資，以便日後重玩此遊戲時從磁碟中取回資料，可以從 SAVE 之處開始玩下去，無需重頭再玩。
•UDR 無間斷記憶保存技術獨步天下，即使熄遊戲機後仍可保存所有遊戲程式及逐格 SAVE 等資料。令你可以不受限制，無須要一次過打爆機，而可以分幾次日子打 GAME，利用逐格 SAVE 從上次 SAVE 之處繼續玩下去，避免通宵追打 GAME 而影學業或工作，加上無需次次 LOAD 碟(玩同一遊戲)而避免磁碟機「提早玩完」。
•多 GAME 合一功能。根據你所選配的記憶容量，可以將一個或多個遊程式同時存入超任博士 3 中。以後一套遊戲機可以選 GAME 來玩，方便無比。
•可輸入 7-14 位格式的 MGD 或金手指改 GAME 密碼；並可顯示遊戲程式資料內容，幫助你分析、搜尋、修改遊戲資料，令遊戲改為不死、無敵版，或可自創改 GAME 密碼，其樂無窮。
•內置式多功能解碼器，適合多款遊戲，無需另購其它解碼器，經濟實用。
•特設簡易操作模式及全功能菜單選項式，可自行設定。並有中文或英文提示(或英文加另一種文字提示)供選用或重新選定。
邦谷企業有限公司出品
香港總代理：麥高玩具有限公司
用户服務部：九龍深水埗福華街
黃金地庫商場8號


GAME HOUSE
經營：
超級任天堂
世嘉
NEO. GEO
P.CE
磁碟機系統
雜誌
遊戲盒帶
JOYSTICK
遊戲機配件
POWER
香港灣仔道 188 號
東方 188 商場 167 號舖
TEL: 8937365
FAX: 8937516

Q版霸王

SUPER PRO. FIGHTER

超任霸王
16M — 32M

Q版霸王保證玩遊戲最多、最快，並送即時SAVE及慢動作功能。

優點：

- 16M-32M自由選擇價錢最平。
- 可逐格SAVE 遊戲資料及落碟，而慢動作則絕對不會閃及停機，星球大戰及BOMBER MAN獨家可SAVE。(保證是SAVE遊戲最多)
- 內置FX解碼線路，只需將原裝STAR FOX盒帶插上便可用磁碟執行。日後同樣遊戲也可同時執行。(要執行STAR FOX或FX遊戲只要更換分離插座，每個只需H.K. 50元)
- 內置D.S.P解碼線路，配上D.S.P CARD馬上可執行所有同類D.S.P遊戲。(霸王首創)
- 金手指PASSWORD SAVE功能，可免每次輸入密碼。
- 首創REAL TIME SAVE及金手指同時使用。兩樣功能同時執行。
- 首創放大縮小畫面及WINDOW顯示畫面功能方便使用。(版權所有切勿仿冒)
- 分離插座設計，方便日後擴充。
- 可執行其它機種遊戲。
- 讀碟速度最快，絕不會中途ERR及停機。
- 全港分銷商超過二百間隨時提供良好售後服務。
- 保用一年。
- 歡迎以任何機種更換Q版霸王，保證最平、最快。
- 歡迎16M霸王擴充24M及32M請認明有總代理之封條及保證咭，才眞正有保證。

維修服務部：九龍深水埗高登購物中心22號

華舍有限公司　TEL：387-0223　FAX：386-7980

歡迎批發出口

經銷商：香港集團

九龍福仁商場一樓42店

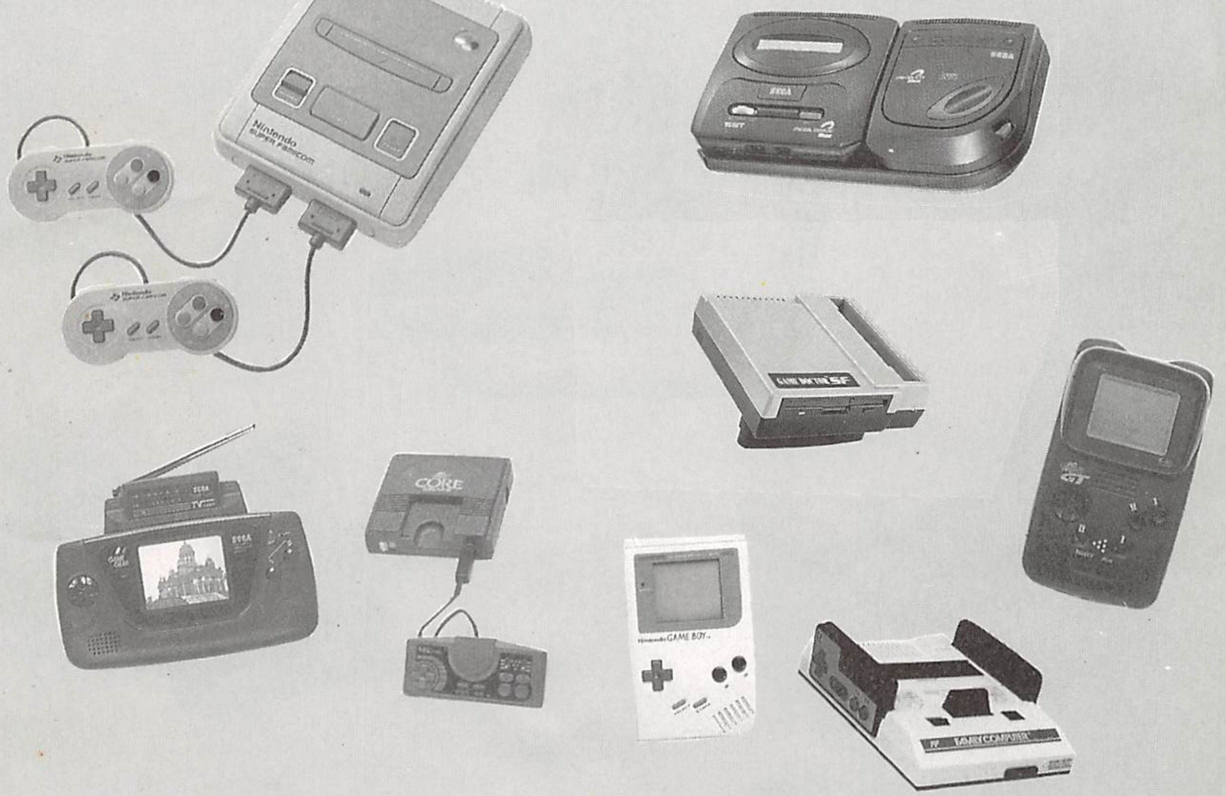
電話：7282879　FAX：7283012

淘大

威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型 Doctor 及各式各樣遊戲帶盒
全區款式最多最齊。

MEGA-CD



P.C. CORE II
16 BIT 世嘉主機
超級任天堂
紅白機
GAME BOY
GAME GEAR

G.T.
智多星
超任寶
世嘉飛鷹
MGD II
攔截者

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場三樓 92—93 號
Tel: 7567796
分店：香港筲箕灣道 57—87 號太安樓商場 A36A 鋪
Tel: 5698159

超任攔截者超強功能，傲視同群！

① 內設16M DRAM並可擴充到32M。
②內設256K SRAM可玩記憶遊戲，並將記憶資料存入磁片，
DISK TO CARD CARD TO DISK。
③內設4.9A DOS玩遊戲，COPY遊戲均不需再用DOS磁片。
④其他品牌碟機遊戲均可直接玩，或COPY
⑤資料LOADING速度最快，8M只需20秒，12M只需30秒。
⑥造型一體設計，外觀最優美，不需外加電源。
⑦功能超強完整，操作最方便，品質保証穩定，不挑剔遊戲。
⑧卡帶對磁片可直接COPY，磁片對磁片也可直接COPY。

攔截者程式碟4.9BC功能說明:

超任攔截者新程式碟4.9BC的功能除了保存以往4.98C及4.9AC DOS碟的功能外。

新增加的功能包括以下幾點。

①抄遊戲可以用未經FORMAT的磁碟（2DD碟或2HD碟都可以直接使用）。

②用在M機（不能自行抄遊戲的攔截者）上，一樣可執行卡帶COPY到磁碟的功能。

③新程式碟4.9BC通用於攔截者產品系列所有單用機及兩用機。

總代理：創業有限公司

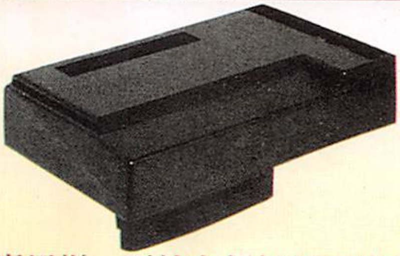
門市部地址：九龍深水埗福華街146 - 152號黃金商場地面20號
SHOP 20 G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAMSHUIPO, KLN., H.K.
Tel : 7297738 Fax : 3042461

攔截者壹機多用，無敵配匹
16M攔截者特價酬賓

16M攔截者兩用機玩超任及世嘉遊戲只售$1870
16M攔截者單用機玩世嘉遊戲只售$1550

16M攔截者經已面世，可玩齊世嘉及超任新上市16M以下遊戲。玩超任遊戲只需加界面專用機可執行新推出"街頭霸王II"
一隻12M磁片，可放多個遊戲，節省大量金錢。外置SAVE CARD，可以將SAVE CARD的資料儲存落5.2C DOS永久保存。一個SAVE CARD可做無限遊戲記憶儲存。
(超任遊戲可同樣執行。) 不需用DOS碟，開機自動執行2HD磁片。
攔截者不必分辨2HD及2DD版本。
4.99C及5.2C DOS讀8M遊戲只需20秒。

超任攔截者界面專用機



功能

1. 將攔截者接駁超任界面專用機，再放在超級任天堂主機上面，就可用磁碟片玩齊超任遊戲，為消費者節省大量金錢去買盒帶。
2. 將攔截者擴充至16M，玩齊16M以下遊戲，(包括6月份街頭霸王II)
3. 用12M容量的2HD碟儲存遊戲，可節省大量磁碟片。
4. 首創不需要DOS碟開機，讀碟最快，馬上有遊戲玩，以及碟抄碟時不用放入DOS碟。
5. SAVE遊戲功能，可用原有攔截者SAVE咭儲存遊戲資料，不用另買SAVE咭，同時，可將SAVE咭上資料轉到磁碟。
6. 操作簡單，方便，絕不停機。(同類產品畫面不穩及停機現象)
7. 本產品適合於任何NTSC及PAL線，遊戲畫面解像清晰。

香港總代理：創業有限公司
門市部地址：九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地面20號
SHOP 20, G/F., 146-152 FUK WAH ST., GOLDEN BLDG., SHAM SHUI PO, KLN. TEL : 729 7738 FAX : 304 2461

攔截者 遊戲磁碟機 MEGA DISK

原裝進口
歡迎批發及出口
經銷東南亞及美加
EXPORT & WHOLESALE
ARE WELCOME

專業阿波羅搖桿

APOLLO PRO JOYSTICK

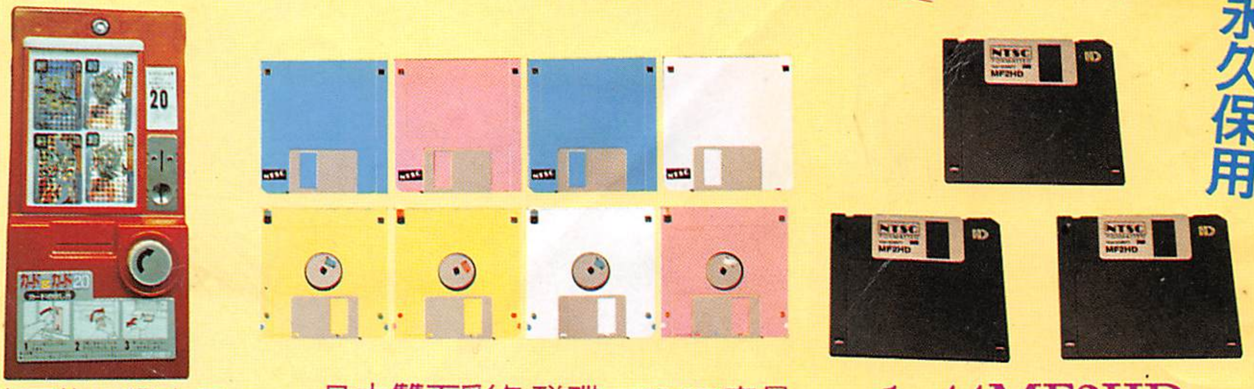
具街機感受能適用多款機種

超任UFO SUPER DRIVE 特約分銷

本公司提供完善之售後維修及保養

- 快慢動作控制
- 品質佳壽命長

日本進口，永久保用



數百款百變卡及卡機原裝日本進口，批發特平

日本雙面彩色磁碟，2MB容量
歡迎出口，價錢特平！

1.44MF2HD FORMATTED 2MB高質磁碟

磁碟總代理及阿波羅東南亞經銷商：

大生 NTSC

新大生公司 NEW TAI SANG CO.
SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON
TEL : 7207378
澳門特約經銷 ：星輝行 澳門新橋墨山街10號B地下 TEL:368048
EXPORT AGENCE : VASTLIGHT LTD / HONG KONG'S TRUE EXPORTING COMPANY.
(WRITE TO US IN ENGLISH,FRENCH OR CHINESE.) TEL : 6758751 FAX : 6757919

無敵飛龍

製造商：MARKWAY ELECTRONIC CO., LTD.
總代理：EMS
福仁商場36號鋪

分銷商：熊本城
地址：深水埗高登商場59號
TEL ：7088889, 5688377
FAX ：8843139